

PERANCANGAN BUKU CERITA ANAK POP-UP TOKOH-TOKOH WAYANG BERSERI, SERI "GATOTKACA"

Nama Mahasiswa : Dzuanda B.
NRP : 3402 100 054
Jurusan : Desain Produk Industri FTSP – ITS
Dosen Pembimbing : Baroto Tavip MSI

Abstrak

Buku *pop-up* adalah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau berunsur 3 dimensi. Buku *pop-up* memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser hingga bagian yang dapat berubah bentuk. Buku ini juga memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka. Jenis cerita yang disampaikan dalam buku *pop-up* bisa sangat beragam mulai dari pengetahuan seperti pengenalan hewan, geografis suatu negara, kebudayaan, sejarah, kegiatan keagamaan, hingga cerita imajiner seperti dongeng, fabel, cerita rakyat, mitos, legenda

Jenis buku seperti ini sangatlah sedikit beredar di masyarakat kita, walaupun ada sebagian besar adalah merupakan buku impor. Sedangkan buku lokal dapat dihitung dengan jari. Perhatian pasar terhadap buku jenis ini sebenarnya juga cukup baik. Walaupun harga yang ditawarkan tidaklah murah namun ini tidak membuat pasar buku jenis ini sepi. Buku seperti ini walaupun mempunyai harga yang relatif mahal akan tetapi memiliki penggemar tersendiri

Wayang yang merupakan salah satu warisan bangsa tidak boleh dibiarkan hilang tanpa ada yang meneruskan. Salah satu pelestarian kesenian bayangan ini dengan menyasarkan para generasi muda. Salah satu faktornya adalah kurangnya media yang tersedia memberikan informasi tentang tokoh-tokoh wayang seperti siapa Gatotkaca itu? Dimana Negeranya? Apa kehebatannya? Apa kiprahnya terhadap masyarakat? Informasi ini penting dimiliki generasi muda sebelum mereka mulai menyukai pertunjukan wayang.

Kata Kunci: Pop-up, Wayang.

DESIGN POP-UP CHILD BOOK PUPPET FIGURES SERIES “GATOTKACA”

Name : Dzuanda B.
Student Reg.Number : 3402 100 054
Department : Desain Produk Industri FTSP – ITS
Counsellor Lecturer : Baroto Tavip MSI

Abstract

Pop-up book is a book that owning part that able to make a move or have element 3 dimension. Pop-Up book give more interesting story visualisation. Give more dimension, picture that able to make a move when its page pened or its shifted till part of able to metamorphose. This book also give surprises in each page that able to invite astonishment when its page opened. Story type which in book of pop-up can very immeasurable from knowledge like recognition of animal, geographical,culture, history, religious activity, till story of imaginier like fairy tail, fab, folklore, myth, legend

This type of book have a slimmest circulate in our society,most of them is imporedt book. While local book only small amount. Attention of market to book this type of in fact, good enough. Although price which on the market is not cheap but this not make book market this type is down. Book like this although have price which costly relative however owning separate devotee

Puppets representing one of the nation heritage may not be let to lose. Focusing in youth generation is the best way. One of the factor is the lack of available media that give information about puppets figures like who is that Gatotkaca? Where its State? What its greatness? What its action to society? This kind of informationis important owned by the youth generation before them start to take a fancy to puppets title.

Keyword: POP-UP, WAYANG.

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 2.1 Tabel Psikososial Erikson..... | 23 |
| Tabel 2.2 Tabel Perkembangan Motorik | 24 |
| Tabel 2.3 Tabel Perkembangan Gender..... | 26 |
| Tabel 2.4 Perkembangan Objek Ketakutan Anak..... | 27 |

DAFTAR BAGAN

| | |
|-------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Penulisan Laporan | 54 |
| Tabel 4.1 Konsep Keyword | 58 |
| Tabel 4.2 Perolehan Karakter | 74 |
| Tabel 4.3 Detail Studi Kepala | 75 |
| Tabel 4.4 Detail Studi Badan | 76 |
| Tabel 4.5 Detail Studi Kepala..... | 77 |

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. POP-UP

2.1.1 Jenis-Jenis *Pop-up*

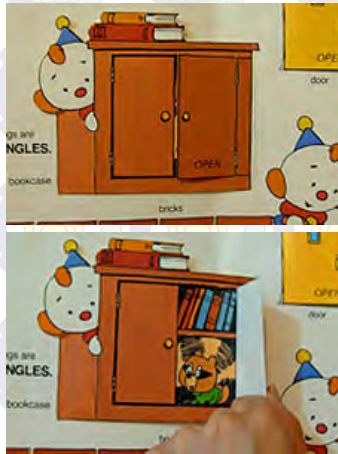
Sebutan *pop-up* biasa diberikan pada buku apapun yang dapat bergerak (*movable book*) atau berbentuk 3 dimensi. *Pop-up* mirip dengan origami dimana kedua seni ini menggunakan tehnik melipat kertas. Walau demikian, origami lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek/benda, sedangkan *pop-up* lebih cenderung pada pembuatan mekanis yang membuat gambar terlihat secara lebih alami. Pencipta dan pendesain buku seperti ini dikenal dengan *paper engineering*. Adapun yang termasuk dengan buku yang dapat bergerak meliputi *pop-ups*, *transformations*, *tunnel books*, *Volvelles*, *flaps*, *pull-tabs*, *pop-outs*, *pull-downs* dan sebagainya. Masing-masing memiliki cara kerja tersendiri.

Transformation adalah *pop-up* yang menunjukkan sebuah gambaran peristiwa yang tersusun dari irisan vertikal. Dengan menarik *tab* yang berada disamping, irisan tersebut akan bergeser di bawah dan di atas satu sama lain untuk berubah menjadi suatu gambaran yang berbeda.



Gambar 2.1 Transformation *pop-up*

(Pada gambar diatas bagian kiri adalah gambar sebelum tab ditarik kesamping, sedangkan gambar yang bagian kanan adalah setelah *tabs* ditarik kesamping. Terlihat perbedaan pada gamabr bagian kanan dimana mulut hewan terbuka seakan-akan mengatakan sesuatu.)



Gambar 2.2 *Lift the Flap*

(Pada gambar diatas bagian kiri adalah gambar sebelum *flap* (jendela) dibuka, sedangkan gambar yang bagian kanan adalah setelah *flap* dibuka. Terlihat perbedaan pada gambar bagian kanan dimana terdapat sekor rakun bersembunyi di dalam lemari.)

Pop-up jenis yang lain adalah *Volvelles*, dimana adalah sebuah konstruksi kertas yang dapat berputar.

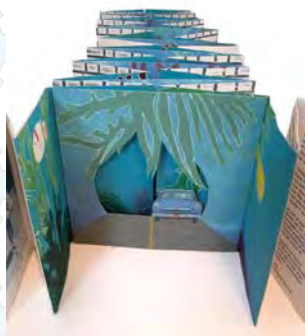




Gambar 2.3 *Volvell Pop-up*

(Pada gambar diatas bagian kiri adalah gambar sebelum diputar, sedangkan gambar yang bagian kanan adalah setelah diputar. Terlihat perbedaan pada gambar berubah menjadi gambar yang berbeda dari sebelumnya)

Tunnel books atau biasa juga disebut *peepshow book* terdiri atas satu set halaman yang mengelilingi dua lipatan bagian pada masing-masing sisinya dan memandang melalui suatu lubang dari kofer. Pembukaan pada setiap halaman mengijinkan pembaca untuk melihat keseluruhan buku hingga ke akhir, gamabr pada setiap halaman bekerja sama untuk menciptakan sebuah pemandangan yang indah. Buku jenis ini ditemukan pada pertengahan abad ke-18 yang terinspirasi dari set panggung teater. Biasanya buku seperti ini dibuat untuk merayakan hari spesial atau dijual untuk menarik turis sebagai cendera mata.





Gambar 2.4 *Tunnel Pop-up*

(Pada gambar diatas bagian kiri adalah gambar tunnel *pop-up* yang halamannya belum dibuka, sedangkan gambar yang bagian kanan adalah setelah beberapa dibuka. Terlihat pada gambar menjadi suatu kesatuan pemandangan yang berbeda)

2.1.2 Sejarah Singkat

Pada awalnya konsumen buku yang dapat bergerak ini adalah orang dewasa bukan anak-anak. Dipercaya penggunaan mekanik yang dapat membuat bergerak muncul pada suatu naskah pada buku astrologi pada tahun 1306. Seorang peramal dari catalan menggunakan suatu cakram berputar atau *volvelle* untuk membantu teori filosofis pencarian kebenaran miliknya. Selama berabad-abad *volvelle* digunakan untuk berbagai macam hal dengan tujuan yang berbeda-beda seperti mengajarkan anatomi, matematika, membuat perkiraan astronomi, menciptakan sandi rahasia dan meramalkan nasib ilmu pengetahuan. Pada tahun 1564 buku astrologi *Cosmographia Petri Apiani* yang dapat bergerak diterbitkan. Beberapa tahun setelahnya orang-orang yang bekerja di bidang medis menerapkannya pada buku anatomi dengan lapisan dan penutup yang mempertunjukkan tubuh manusia. Bahkan seorang perancang bangunan asal Inggris menggunakan penutup untuk memberikan gambaran sebelum dan sesudah pada desain kreasinya.²⁵

Bertahun-tahun lamanya buku seperti ini hanya digunakan untuk membantu pekerjaan ilmiah, hingga abad ke-18 teknik

²⁵ Short History of *Pop-ups*,... Okcit, Hal 1

ini mulai diterapkan pada buku yang dirancang sebagai hiburan terutama ditujukan untuk anak-anak.²⁶

2.1.3 Desain Dan Produksi

Bahan Baku

Kebanyakan buku *pop-up* menggunakan kertas yang tebal untuk halaman dan bagian yang Bergeraknya, menggunakan hard cover untuk cover sampul depan dan belakang. Lem digunakan untuk merekatkan elemen-elemen dari *pop-up*. Tinta dengan berbagai jenis digunakan dalam proses cetak. Banyak dari buku *pop-up* menggunakan lapisan untuk menghindari agar halaman tidak kotor dan lebih kuat. Ini juga meliputi vernis dengan basis minyak untuk memberikan kesan berkilau dalam halaman. Beberapa penerbit menggunakan vernis dengan basis air ada pula yang menggunakan plastik film untuk melaminasi halaman.

Proses manufacturing

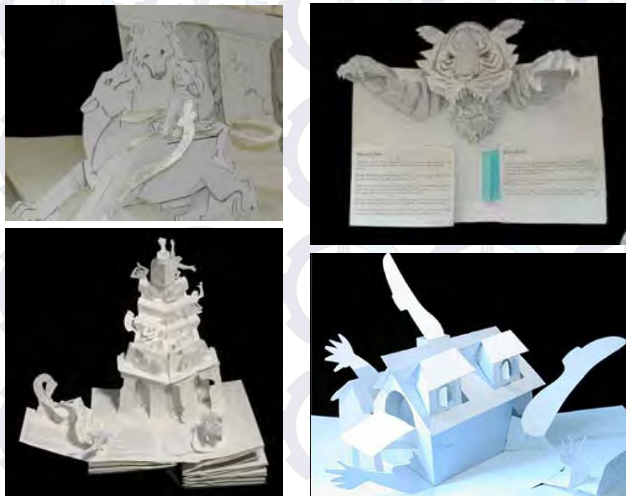
1. Pengarang dan editor buku menyerahkan ide tentang bagian yang bergerak dalam sebuah buku pada paper engineer. Kemudian ia berusaha memahami bagaimana kertas dikreasi untuk memperoleh efek yang diinginkan, ia kemudian mendesain bagaimana kertas akan dipotong dan dilipat untuk menciptakan buku *pop-up* yang diharapkan. Tugas *paper engineer* yang utama adalah untuk mendesain elemen yang dapat membuat buku bergerak, termasuk bagian yang dipotong, bagian yang dapat dibuka, dan sebagainya. ia harus melipat, memotong dan melekatkan unsur-unsur dan membuat dengan tangan format untuk pengujian dan persetujuan. Semua yang sudah direncanakan ditempatkan dalam sebuah halaman putih tanpa warna yang biasa disebut *white dummy*. Ini dibuat untuk mencoba elemen-elemen *pop-up* dapat bekerja dengan baik atau tidak.

²⁶ Short History of *Pop-ups*,... Okcit, Hal 1

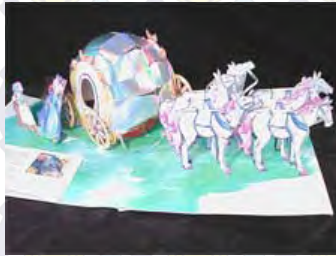


Gambar 2.5 Sketsa awal

2. *White dummy* sangat penting bagi pengarang, editor dan *paper engineer* untuk menguji dan menilai perubahan dalam pengeleman, pergerakan kertas, ukuran *tabs* atau bagian yang dilipat diselesaikan dalam proses ini. *Paper engineer* harus melakukan 2 hal untuk meyakinkan bahwa buku dapat diproduksi. Pertama ia harus menghasilkan suatu file digital atau beberapa templete lain yang memungkinkan dalam menghasilkan elemen kertas yang bergerak. Kedua, ia haruslah me lay-out semua halaman sedemikian rupa sehingga elemen-elemen *pop-up* dapat cocok dan sesuai dengan ukuran kertas yang disediakan.

Gambar 2.6 *White dummy*

3. Berikutnya, editor dengan desainer grafis akan bekerja sama dengan penulis dan ilustrator untuk melay-out tiap halaman, elemen demi elemen. Desainer grafis akan membuat desain dimana posisi naskah, ilustrasi, dan elemen *pop-up* akan ditempatkan. Proses ini menuntut kerja sama yang sangat baik. Dalam beberapa kasus art work dibuat dahulu kemudian naskah mengakomodasi hal itu, beberapa kasus lain art work disesuaikan dengan elemen gerak *pop-up* dan naskah.



Gambar 2.7 Halaman *pop-up* setelah proses pewarnaan

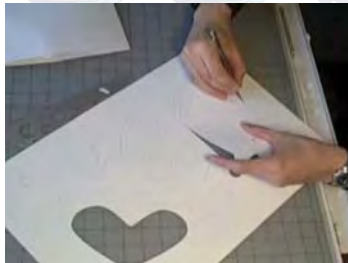
4. Setelah desain disetujui oleh semua pihak, ilustrator mewarnai kesemua bagian yang harus diberi warna dan kemudian dikembalikan lagi pada desainer grafis.
5. Desainer mengambil art work dan membuat suatu mekanik, yang mana berupa file digital. Dalam proses ini art work disatukan dengan penempatan naskah sesuai dengan rancangan awal dalam sebuah halaman. Yang kemudian siap untuk diberikan ke percetakan.
6. Sekarang buku *pop-up* siap untuk dicetak. File digital halaman siap diletakkan dalam film. Film ini akan membuat plat untuk tahap pencetakan. Biasanya plat berjumlah 4 buah yang terdiri dari plat warna cyan, magenta, yellow dan black. Buku siap dicetak.
7. halaman yang sudah dicetak diperiksa oleh editor apakah sesuai dengan yang diinginkan sebelum produksi dilanjutkan. Setelah disetujui produksi kembali dilanjutkan halaman dicetak dan menunggu pemasangan elemen gerak *pop-up*. Bebera-

pa bagian dilapisi sesuai dengan desain awal, beberapa diberi vernis agar terlihat berkilau beberapa lainnya dibuat agar lebih *soft* dan *dove*

8. sementara itu, elemen gerak *pop-up* mulai dibuat. Beberapa penerbit menggunakan file digital untuk membantu dalam pemotongan (*dies*), yang kemudian komputer melaksanakannya secara otomatis. Beberapa penerbit proses ini tetap dibuat menggunakan manual tangan.



Gambar 2.8 Alat pemotong otomatis



Gambar 2.9 Pemotongan dengan manual tangan

9. Proses ini (*dies*) biasanya digunakan pada elemen gerak *pop-up*. Sekitar 10 lembar kertas diletakkan diatas dies kemudian dengan bantuan tekanan hidrolik memotong sesuai dengan bentuk yang diharapkan.
10. bagian yang dapat bergerak dari *pop-up* sering kali dipotong, dilipat dan ditempelkan secara manual dengan tangan diatas halaman yang sudah dicetak.



Gambar 2.10 Halaman final

11. kofer biasanya dijahit atau dilem. Depan dan belakang biasanya terbuat dari material yang lebih tebal dan berat daripada yang digunakan pada halaman. Akan tetapi, beberapa buku *pop-up* tidak memiliki kofer yang lebih tipis ataupun lebih tebal dari halaman didalamnya tapi menggunakan material yang sama dengan halaman didalamnya

12. Buku kemudian dibungkus dan dikirimkan pada distributor.

Pengendalian Mutu

Ada banyak pos pemeriksaan dalam sebuah produksi buku *pop-up* agar mencegah terjadinya kekeliruan setelah buku pergi ke penerbitan. Mata desainer, ilustrator, *paper engineer* dan penulis

dituntun selalu jeli untuk menemukan kesalahan sebelum produksi.²⁷

2.2. Landasan Teori

2.2.1 Psikologi Anak

Perkembangan bagi setiap anak sebagai individu mempunyai sifat yang unik. Dalam hal ini Saufrock dan Yussen (1972:17) menyatakan sebagai berikut : *"Each us develops some other individuals, and like individuals, like some other individuals, and like no other individuals"*²⁸. Maksudnya adalah bahwa masing-masing individu berkembang dengan cara-cara tertentu, seperti semua individu yang lain, seperti beberapa individu yang lain, dan seperti tidak ada individu yang lain. Sehingga disamping adanya kesamaan-kesamaan umum dalam pola-pola perkembangan yang dialami oleh setiap individu, terjadinya variasi individual dalam perkembangan anak bisa terjadi pada setiap saat. Hal ini terjadi karena perkembangan itu sendiri merupakan suatu proses perubahan yang kompleks, melibatkan berbagai unsur yang saling berpengaruh satu sama lain.

Daya kreatifitas seorang sudah mulai muncul ketika ia sudah bisa berkomunikasi. Kreatifitas ini dapat dilihat dari 2 aspek yaitu kognitif dan afektif. Aspek kognitif yakni ciri-ciri kreatifitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif /divergen. Seperti keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes/fleksibel (*flexibility*), keterampilan memperinci (*elaboration*). Semakin kreatif seorang anak maka ciri-ciri ini akan semakin terlihat dan dimiliki. Sementara itu aspek afektif memiliki ciri-ciri kreatifitas yang lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang, seperti rasa ingin tahu, bersifat imajinatif/fantasi, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko, sifat menghargai, percaya diri, keterbukaan

²⁷ How is *pop-up* book made, www.answers.com/topic/pop-up-book-1 & Frequently Asked Question, Design and Production, Robertsabuda.com

²⁸ Rohman Wahab, 1998/1999:10-11

terhadap pengalaman baru, dan menonjol dalam salah satu bidang seni.²⁹

2.2.2 Teori Perkembangan Psikologi Anak

2.2.2.1 Tahapan Perkembangan Piaget (Patricia Miller, 1993)

Tahap perkembangan Piaget dibagi menjadi empat yaitu :

1. Sensorimotor (0-2 tahun). Tahapan ini masih dibagi lagi menjadi 6 tahap

- Modification of reflexes (0-4bln)
- Primary circular reaction (1-4bln)
- Secondary circular reactions (4-8bln)
- Coordination of secondary schemes (8-12)
- Tertiary circular reactions (12-18bln)
- Mental combinations (18-24 bln)

Hal penting yang muncul pada fase ini adalah *object permanence* dimana anak menyadari bahwa suatu benda tetap ada meskipun anak tidak dapat melihat, mendengar dan merasakan.

Pada tahap 1 dan 2 (*modification of reflexes* dan *primary circular reaction*), jika sebuah benda menghilang dari hadapan anak maka anak tidak akan mencari hal tersebut. Pada Tahap tiga anak akan mencari hanya jika benda tersebut hanya tersembunyi sebagian tapi pada fase ini anak mudah menyerah jika benda yang disembunyikan tsb nggak ketemu-ketemu. Pada fase keempat, anak akan mencari benda di tempat yang disembunyikan walopun benda tersebut sudah dipindahkan. Hal ini disebut *A,not B error*. Fase ke 5, anak sudah mampu menemukan benda yang disembunyikan berpindah-pindah ke beberapa tempat. Namun hal ini terbatas pada perpindahan yang terlihat. Pada fase terakhir, anak sudah bisa mencari benda walaupun disembunyikan di tempat yang tidak terlihat karena anak sudah mengetahui jika benda tersebut ada di dalam tumpukan selimut itu.

2. Preoperational period (2-7 thn)

²⁹ DR. Seto Mulyadi, Okcit, Hal 6

Pada fase ini muncul istilah *semiotic function*, yaitu kemampuan untuk menggunakan suatu benda atau kejadian untuk menggantikan hal yang lain. Bisa juga disebut *signifier* (kata, isyarat) menimbulkan *significate*. Misalnya anak umur 4 tahun bisa menggunakan kata pesawat, *mental picture of plane* atau mainan pesawat (*signifier*) untuk menggantikan pesawat nyata (*significate*). Karakteristik tahap ini antara lain:

- *Egocentrism*, hal ini merujuk pada *incomplete differentiation of the self and the world, including other people*. Dan kecenderungan untuk menerima, memahami dan menginterpretasikan dunia dalam istilah “diri”. Contohnya : anak sedang baca buku (posisi buku berdiri), kemudian bertanya kepada orang tuanya tentang sesuatu di halaman buku yang sedang dibacanya, padahal ibunya ada di hadapannya. *Egocentrism* membuat anak sulit berdiri dengan sudut pandang orang lain.
- *Rigidity of thought*. Contohnya adalah *centration*, anak fokus pada suatu hal dan mengabaikan kemungkinan terjadinya hal yang sama pada situasi yang lain. Pada fase ini anak juga fokus pada apa yang mereka lihat dibandingkan pada kenyataan. Selain itu juga *lack of reversibility* (secara mental, anak kesulitan membayangkan mengembalikan air yang dituang kembali ke tempat sebelumnya)
- *Semilogical reasoning*. Anak berusaha menerangkan pertanyaan tentang fenomena natural yang terjadi pada kehidupan sehari-hari
- *Limited social cognition*. Pada fase ini anak mengabaikan variabel internal seseorang (intensi) dan lebih melihat variabel eksternal. Misalnya anak yang memecahkan dua gelas saat lagi bantu ibunya dipandang lebih bersalah, daripada anak yang cuma memecahkan satu gelas walaupun intensinya kesengajaan.

3. Concrete operational period (7-11thn)

- *Conservation task*. Anak akan sudah mengerti dengan keadaan sebagai berikut:

- Jika mereka diberi pertanyaan akan berapa jumlah air di dalam satu gelas yang dipindahkan ke botol, mereka akan menjawabnya sama saja. (*reversibility*)
- Airnya terlihat lebih banyak, namun botolnya memang lebih tinggi (*compensation*)
- Walaupun bentuk airnya berubah-ubah, kita tidak menambah atau mengurangnya (*addition-subtraction*)

4. Formal operational period (11-15thn)

Anak bisa memformulasikan hipotesis dan melakukan pengetesan hipotesis tersebut dengan *reality*.

2.2.2.2 Teori Psikososial Erikson

Tahap tahap perkembangan Psikososial Erikson³⁰

Tabel 2.1 Tabel Psikososial Erikson

| Tahap Psikososial | Usia Kira-kira |
|-------------------------------------|---------------------------------|
| Kepercayaan vs. ketidakpercayaan | Lahir-1 tahun (masa bayi) |
| otonomi vs. rasa malu dan ragu-ragu | 1-3 th (masa kanak-kanak) |
| inisiatif vs. rasa bersalah | 4-5 th (masa pra sekolah) |
| ketekunan vs. rendah diri | 6-11 th (masa sekolah dasar) |
| identitas vs. kebingungan peran | 12-20 th (masa remaja) |
| keintiman vs. isolasi | |

³⁰ diadaptasi dari Jerry & Phares (1987)

| | |
|---------------------------------|---|
| generativitas vs. stagnasi | 20-24 th (masa awal dewasa) |
| integritas ego vs. keputusan | 25-65 th (masa pertengahan dewasa) 65 th- mati (masa akhir dewasa) |

2.2.3 Tahap Perkembangan

2.2.3.1 Tahap Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah³¹

Tabel 2.2 Tabel Perkembangan Motorik

| | | |
|---------------|--|--|
| 31 – 36 bulan | <ul style="list-style-type: none"> - Kemampuan untuk melompat semakin baik tanpa kehilangan keseimbangan - Mengangkat satu kaki beberapa detik | <ul style="list-style-type: none"> - Memotong kertas dengan gunting walaupun masih sulit - Lebih mampu mengendalikan pensil, gambarnya tidak terlalu acak |
| 3 – 4 tahun | <ul style="list-style-type: none"> - Mengayuh pedal sepeda roda tiga - Berjalan berjinjit ke depan sebanyak 7 langkah - Dapat berjalan naik-turun tangga dengan kaki bergantian - Dapat menendang bola, namun masih sulit untuk menangkapnya | <ul style="list-style-type: none"> - Menyusun menara dari 9 balok - Dapat memotong sehelai kertas besar dengan gunting - Membuka kancing ukuran besar - Memegang sebuah peralatan makan di masing-masing tangan dan minum dari cangkir - Meniru garis untuk menulis huruf tapi belum membentuk huruf yang |

³¹ Sears, William; Sears, Martha. 2003. *The Baby Book*. Jakarta: Serambi Woolfson, Richard C. 2006. *Anak Yang Cerdas*. Batam: Karisma

| | | |
|------------|--|---|
| | | lengkap |
| 4- 5 tahun | <ul style="list-style-type: none"> - Dapat melompat dengan satu kaki di lantai - Menggerakkan ayunan sendiri - Berlari dengan baik sambil berbelok-belok menghindari rintangan - Berjalan mengikuti garis lurus - Memanjat, meluncur, melempar dan menangkap - Melompat dari satu kaki ke kaki lain - Berlari menaiki tangga - Belajar menggunakan sepatu roda | <ul style="list-style-type: none"> - Suka membasuh tangan dan wajah, mengenakan pakaian, dan makan sendiri tanpa dibantu walaupun masih memerlukan pengawasan - Dapat memegang pensil dengan baik dan meniru untuk menuliskan namanya - Senang bermain air dan dapat menuanginya dari wadah tanpa tertumpah - Memotong kertas menggunakan gunting dengan lebih akurat - Mewarnai dengan lebih rapi - Makan secara lebih baik dengan menggunakan garpu dan sendok - Menulis nama depannya sendiri |

2.2.3.2 Perkembangan Sosial-Emosional Masa Early Childhood

- *Self-definition* usia 4 tahun → *Single representation*. Anak tidak bisa membedakan antara *real self* dan *ideal self*, *self-definition* lompat-lompat, tidak berhubungan. Contoh : “*Aku punya rambut pirang, aku juga udah sekolah*”.
- *Self-definition* usia 5 – 6 tahun → *representational mapping*. Ada hubungan yang logis antara image yang digambarkan. Contoh : “*Lariku cepat, aku juga bisa manjat pohon yang tinggi. Aku juga pinter main bola.*”

- *Self-Esteem* di *early childhood* → cenderung global (*I am good, I am bad*). Parents supportive behavior merupakan kontributor utama terhadap perkembangan self-esteem anak.
- Kalau *Self-Esteem* dinilai dari kesuksesan yang diraih anak, anak akan cenderung memandang kegagalan/kritik sebagai hal yang menentukan harga diri, anak cenderung merasa gagal dan juga *helpless* (contoh: anak jadi menyalahkan diri, tidak punya ekspektasi tinggi, emosi negatif, *lack of persistence*, dan lain-lain).
- *Gender Identity* → Aspek penting dalam pengembangan konsep diri.
- *Gender-typing* → Proses dimana anak pada masa kanak-kanak awal, mempelajari tentang peran gender yang tepat.
- *Gender roles* → Semua perilaku, minat, sikap, keterampilan, dan juga trait yang dipandang sesuai untuk laki-laki atau perempuan.
- Perspektif dalam *gender development* :

Tabel 2.3. Tabel Perkembangan Gender

| Teori | Key Processes | Basic beliefs |
|---------------------------------------|---|---|
| <i>Biological Approach</i> | <i>Genetic, neurological, hormonal activity.</i> | Ada pengaruh dari kondisi genetik/hormon. |
| <i>Psychoanalytic Approach</i> | <i>Resolution of unconscious emotional conflict</i> | Gender identity berkembang saat anak melakukan identifikasi terhadap orangtua dengan jenis kelamin yang sama dengan anak. |
| <i>Cognitive developmental theory</i> | <i>Self-categorization</i> | Saat anak sudah belajar bahwa dia adalah anak laki-laki/perempuan, anak akan menyerap |

| | | |
|--|--|---|
| | | informasi tentang perilaku yang sesuai dengan jenis kelamin dan akan menampilkan perilaku yang sesuai. |
| <i>Gender-schema theory</i> | <i>Self-categorization based on processing of cultural information</i> | Anak mengelompokkan informasi tentang apa yang tepat untuk anak laki-laki/perempuan berdasarkan nilai yang diharapkan oleh budaya/lingkungan. |
| <i>Socialization Approach: social cognitive theory</i> | <i>Modeling, reinforcement, and teaching.</i> | Gender-typing merupakan hasil dari interpretasi, evaluasi, dan internalisasi dari standar sosial. |

- Perilaku prososial → Orangtua akan mendorong munculnya perilaku prososial apabila menggunakan metode disiplin induktif (mengajak anak berdiskusi tentang akibat dari perilaku anak) dan bukannya *power-assertive* (hukuman fisik, melabel, memarahi, menyalahkan, dll).
- *Childhood fears* :

Tabel 2.4 . Perkembangan Objek Ketakutan Anak

| Usia | Fears |
|---------|---|
| 2 tahun | Multitude (huge number/crowd) stimulus, termasuk suara keras (vacuum cleaner, sirine & alarm, suara truk, petir), binatang, ruangan |

| | |
|-------------|--|
| | gelap, berpisah dari orangtua, mesin atau objek yang besar, unfamiliar peers. |
| 3 tahun | Topeng, kegelapan, binatang, berpisah dari orangtua. |
| 4 tahun | Berpisah dari orangtua, binatang, kegelapan, noises (including noises at night). |
| 5 tahun | Binatang, 'orang jahat', kegelapan, berpisah dari orangtua, terluka. |
| 6 tahun | Supernatural beings (misal hantu), terluka, petir & kilat, kegelapan, tidur sendiri, berpisah dari orangtua. |
| 7 – 8 tahun | Supernatural beings, kegelapan, media events (misalnya berita tentang perang, bencana alam, penculikan anak, dll), staying alone, terluka. |

2.2.4 Teori Berkomunikasi Pada Anak

Pada jaman J. A. Comenius (1592-1671), para pendidik sudah mulai memperhatikan sifat-sifat khas yang dimiliki setiap anak. Comenius mengatakan bahwa anak-anak tidak boleh dianggap sebagai orang dewasa yang bertubuh kecil. Dalam bukunya, *Didactica Magna*, ia menganjurkan agar pengajaran dapat menarik perhatian anak. Anak-anak harus dapat mengamati, menyelidiki, dan mengalaminya sendiri.

Prof. Kohnstamm dalam bukunya *Pribadi dalam Perkembangan (Persoonlijkheid in Wording)* membagi-bagi masa perkembangan dilihat dari sisi pendidikan dan tujuan luhur umat manusia seperti pembagian di bawah ini:

- Masa Vital (penyusu), sampai usia satu setengah tahun
- Masa anak kecil (estetis), usia satu setengah sampai 7 tahun
- Masa anak sekolah (intelektual), usia 7 sampai 14 tahun
- Masa remaja, usia 14 sampai dengan 21 tahun
- Masa dewasa (matang) usia 21 tahun ke atas

Ada empat teori yang digunakan dalam penelitian tingkah laku anak:

1. Teori Pematangan (Maturasional), menyatakan bahwa tingkah laku ber-ubah sejalan dengan pertambahan usia
2. Teori Psikoanalitik
3. Teori Belajar
4. Teori Kognitif, di antaranya menyatakan bahwa anak sebagai pemecah masalah yang aktif.

Anak-anak memiliki 2 (dua) hal yang menjadi diferensiasi tiap-tiap individu – keturunan (*heredity*) dan lingkungan (*environment*). Keturunan adalah proses dimana seorang anak mewarisi ciri-ciri fisik dan mental dari orangtua mereka, sedangkan lingkungan terdiri dari segala hal di sekeliling, dan akan mempengaruhi perkembangan anak terhadap faktor yang diturunkan oleh orangtua. Perbedaan yang terjadi pada setiap anak disebabkan oleh gabungan dari faktor keturunan dan lingkungan, berupa perbedaan fisik dan kepandaian (*physical and intelligence differences*).

2.2.5 Kemampuan Anak Untuk Mengerti

Untuk dapat berkomunikasi dengan orang-orang lain, anak harus me-ngerti apa yang dikatakan orang lain. Kemampuan mengerti sangat dipengaruhi cara anak mendengarkan apa yang dikatakan kepadanya. Mendengarkan radio dan televisi ternyata sangat membantu karena mendorong anak untuk mendengarkan dengan penuh perhatian. Apabila orang berbicara dengan lambat dan jelas kepada anak, dengan menggunakan kata-kata yang sekiranya dapat dimengerti, hal ini juga dapat mendorong anak untuk mendengarkan dengan baik. Sebaliknya, kalau orang berbicara terlampau cepat dengan menggunakan kata-kata yang sulit, asing dan kalimat majemuk, anak-anak menjadi bingung dan tidak bersemangat karena tidak dapat mengerti apa yang dibicarakan. Ini menghambat mereka untuk mencoba menjadi pendengar yang baik.

Anak-anak belum mampu mengerti masalah standar moral, maka mereka harus belajar berperilaku moral dalam berbagai situasi yang khusus. Ia hanya belajar bagaimana bertindak tanpa harus mengetahui mengapa. Anak-anak dilarang

melakukan sesuatu pada suatu hari, namun keesokan hari atau sesudahnya mungkin ia akan lupa. Jadi anggapan orang dewasa sebagai tindakan tidak patuh seringkali hanyalah merupakan masalah lupa. Dengan demikian, para orang tua / pendidik harus melakukan pengulangan (repetisi) agar anak mampu mengingat apa yang diajarkan.

Awal masa anak-anak ditandai dengan apa yang oleh Piaget disebut dengan "moralitas melalui paksaan". Dalam perkembangan moral ini anak-anak secara otomatis mengikuti peraturan-peraturan tanpa berpikir atau menilai, dan ia menganggap orang-orang dewasa yang berkuasa sebagai penguasa. Anak menilai semua perbuatan sebagai benar atau salah berdasarkan sebab akibatnya dan bukan berdasarkan pada motivasi yang mendasarinya. Menurut sudut pandang anak-anak, perbuatan yang salah adalah yang mengakibatkan hukuman, baik oleh orang lain maupun oleh faktor-faktor alam atau ghaib.

Penanaman kepedulian pada lingkungan hidup hendaknya diberikan secara bertahap, dengan perbendaharaan kata serta penguasaan bahasa yang sesuai, agar anak dapat memahami, mengingat serta melaksanakannya. J.J. Roseau menyatakan bahwa hal terpenting dalam perkembangan jiwa manusia adalah perkembangan perasaannya. Perasaan ini harus dibiarkan berkembang sesuai dengan pembawaan alam (*natural development*) yang berbeda dari satu individu ke individu yang lain. Sejalan dengan pandangannya tentang natural development, Roseau menganalogikan perkembangan individu dengan evolusi manusia, bahwa perkembangan individu (ontogeny) merupakan wujud ringkasan perkembangan makhluk (*phylogeny*).

1. Elementary School age

Pada periode ini, anak-anak umumnya duduk di sekolah dasar dan diharapkan untuk dapat mempelajari segala macam pengetahuan dan keterampilan sebagai dasar yang dibutuhkan untuk tahap selanjutnya.

2. Smart Age

Smart age adalah periode dimana seorang anak mengira, bahwa dia mengetahui sesuatu lebih baik dan tidak segan-segan berbagi dan bercerita kepada orang lain.

3. The Gang Age

Nama ini diberikan para ahli psikologi karena dalam periode ini, anak senang berkumpul dan mendirikan sebuah kelompok atau *crowd* khusus, yang memungkinkan mereka untuk meniru agar dapat berbaur (*fit-in*) dengan kelompok tersebut.

2.3 Pemilihan Buku Untuk Anak

Buku untuk Bayi

Menurut Jane Kemp, membacakan buku untuk anak dapat dimulai sejak anak masih bayi. Anda dapat menikmati buku bersama bayi anda. Letakkan bayi pada lengan anda dan perlihatkan pada bayi halaman per halaman, ceritakan gambar-gambar yang ada pada buku. Sebelum dimulai, perhatikan bayi anda tidak dalam keadaan lelah, lapar atau tidak nyaman, dan jika bayi mulai lelah, hentikan karena konsentrasi bayi sangat pendek.

Memilih buku yang tepat

Usia 0-3 bulan

Bayi yang baru lahir tidak dapat melihat secara baik, tetapi mereka suka melihat wajah dan pola-pola yang bergaris tajam. Pilihlah buku dengan warna hitam putih yang terbuat dari kain/bahan.

Usia 3-4 bulan

Bayi dapat melihat dengan lebih jelas pada usia ini. Buku kain dengan gambar yang besar pada setiap halamannya merupakan pilihan yang baik, bayi anda akan menyukainya.

Usia 6 bulan

Beralihlah ke buku dengan kertas yang tebal. Pilih buku yang cukup kecil sehingga bayi anda dapat memegangnya. Pilih buku dengan gambar besar, jelas, dengan gambar warna-warni

Buku untuk Anak Usia 1-2 tahun

Jika anak usia 1-2 tahun sudah mengenal buku, maka mereka akan melanjutkan kesukaannya itu. Jika pada usia tersebut anak belum mengenal buku maka saat inilah waktu yang tepat

untuk mengenalkannya. Meskipun demikian anak anda tetap tidak akan dapat konsentrasi lama, maka buatlah waktu membaca yang pendek dan menyenangkan.

Clare Walters mengatakan bahwa anak usia 1-2 tahun belum dapat berlaku hati-hati, untuk itu buku dengan kertas biasa hanya dapat anda keluarkan saat anda membacakannya untuk mereka. Jika anda ingin membiarkan mereka melihat-lihat buku sendiri, berikan buku dengan kertas tebal.

Anak usia satu sampai dua tahun menyukai buku dengan detail gambar objek dan aktivitas yang mereka ketahui. First Word Book adalah buku yang ideal untuk kelompok usia ini

Sejak usia dua tahun, anak menyukai dongeng yang sangat sederhana, dengan gambar yang jelas dan hanya beberapa kalimat di tiap halamannya.

Buku-buku dengan teks seperti sajak akan memudahkan anak usia ini untuk mengingat.

Anak-anak suka ikut membaca

Bagi anak kecil yang suka ikut membaca, maka berikan buku yang berkelepak, *tabs*, *pop-ups*, yang dengan bunyi-bunyian, yang bertexture serta yang berunsur tanya jawab.

Membaca untuk anak anda secara teratur akan memperkaya khazanah bahasa anak.

Buku untuk anak usia pra sekolah

Anak usia pra sekolah menghabiskan waktu dengan buku-buku bergambar, maka pilih buku yang memiliki gambar-gambar menarik.

Pengulangan adalah kunci pada anak usia ini, dan cerita yang memiliki pola cerita berklmaks akan lebih diminati.

Cerita-cerita lucu sangat populer bagi anak usia ini, seperti halnya buku cerita fantasi tentang pangeran dan putri raja, raksasa dan ular naga

Anak-anak suka membicarakan buku-buku yang telah mereka baca

Anak-anak suka membicarakan/menceritakan buku-buku yang telah mereka baca, maka beri pertanyaan tentang cerita

tersebut atau bahas tentang karakter yang anda dan anak anda suka pada buku tersebut.

Perhatikan dan beritahu bagian-bagian cerita, awal, tengah dan akhir cerita

Biarkan anak anda memilih sendiri buku-buku yang mereka suka, baik saat di toko buku maupun di perpustakaan.

Buku untuk anak usia empat sampai tujuh tahun

Menurut Clare Walters, anak pada usia ini menyukai buku yang beragam. Anda tahu apa yang anak anda paling sukai, tetapi jika anda memberikan beberapa contoh maka itu akan dapat membuka pengetahuan mereka tentang topik-topik buku yang lain

Buku Bergambar - Ini merupakan buku yang populer untuk kelompok usia ini. Anak-anak akan merasa tenggelam dalam gambar saat anda membacakan teks buku. Guru disekolah biasanya menggunakan buku dengan gambar yang besar untuk dapat dilihat oleh seluruh murid di kelas.

Koleksi cerita - buku-buku besar dengan beberapa cerita didalamnya, contohnya cerita rakyat, kompilasi cerita-cerita yang dibuat pengarang moderen, atau bab - bab cerita tentang karakter individu.

Non-fiction - jika cerita hewan hutan atau kehidupan laut menarik bagi anak anda, berikan kepada mereka buku dengan gambar hewan tersebut. Banyak pilihan yang bagus untuk pendidikan ilmu alam pertama anak anda seperti sejarah dinosaurus salah satunya.

Anak-anak suka komik

Komik - anak-anak menyukai komik, jika anak anda menyukainya pilihkan buku komik yang bagus.

Program membaca sekolah - sekolah anak anda mungkin menggunakan seri buku tertentu untuk membantu pelajaran membaca. Bicarakan dengan guru bagaimana memilih buku yang dapat menunjang belajar membaca anak di rumah.

Buku aktivitas - berikan buku yang dapat diisi oleh anak dan menyenangkan serta mendorong anak untuk dapat berkonsentrasi.

seperti buku mewarnai, menghubungkan garis, menghubungkan titik, puzzle, dll.

Buku buatan sendiri - terperangkap di dalam rumah di hari hujan? Buat buku diary anak anda (saat anak anda lahir, pertama kali berjalan, pertama kali pergi ke dokter dsb). ilustrasikan dengan foto keluarga dan gambar-gambar.

Jika anak anda bosan dengan buku-buku tertentu, hentikan membacanya - membaca harus dalam keadaan menyenangkan bukan sesuatu yang memberatkan/membosankan

Buku untuk anak usia tujuh sampai sepuluh tahun

Buku Bergambar - anak-anak usia 7 - 10 tahun masih menggemari buku-buku bergambar. Berikan buku-buku dengan gambar kepada mereka.

Buku cerita - pembaca pemula biasanya akan bangga saat mereka mulai membaca bab pertama bukunya. Pilih buku dengan cerita yang tidak terlalu panjang, memiliki bab yang sedikit dengan halaman yang tidak terlalu banyak huruf dan masih dengan banyak gambar.

Mitologi dan legenda - cerita rakyat masih populer dan anda dapat mengenalkan cerita tradisional yang penuh hikmah kepada anak anda.

Membaca dengan keras - meski anak anda pada usia ini telah dapat membaca sendiri, mereka masih menyukai dibacakan cerita oleh orang tuanya. Membaca bagi mereka membuat anda dekat dan mampu bereksperimen dengan berbagai cerita yang anda baca dengan plot yang kompleks dan kalimat yang panjang.

Buku bacaan sekolah- program membaca di sekolah mungkin sudah akan berakhir pada saat anak usia ini, tetapi anak-anak mungkin masih ingin membawa pulang buku-buku yang diminta guru untuk dibacanya bersama anda.

Menyimpan beberapa referensi buku di rumah Referensi buku - di sekolah anak anda akan belajar bagaimana memperoleh referensi buku. untuk mendorong minat memiliki referensi buku kepada mereka, anda mungkin dapat menyimpan beberapa referensi buku di rumah. Anak akan tertarik membaca dengan

mengunjungi toko buku dan perpustakaan. Cari buku yang menarik (buku ketrampilan, football dll) dan belilah buku-buku tersebut sebagai hadiah bagi anak anda.³² (sumber: bbc.co.uk)

2.4 Kelompok Pecinta Bacaan Anak

2.4.1 Sejarah Organisasi



Gambar 2.11 Logo KPBA

KPBA adalah organisasi nirlaba independen yang digagas pada tahun 1987. Pencetus gagasan dan pendiri KPBA adalah Dr. Murti Bunanta SS.,MA yang menuangkan pikiran, gagasan dan keprihatinannya terhadap dunia bacaan anak di Indonesia dalam sebuah tulisannya, yang dimuat dalam harian Kompas, 22 September 1987, berjudul "*Kalau Belum Terlambat, Mengapa Tidak Sekarang? Kita Butuh Kelompok Pencinta Bacaan Anak*". Tulisan ini menarik minat sekelompok pendukung gagasan dan simpatisan yang menaruh perhatian pada bacaan anak dan mencintai anak-anak, yang secara rutin bertemu sebulan sekali untuk memantapkan gagasan sambil mengadakan kegiatan mendongeng untuk anak-anak.

Pada tahun 1988 dibentuk kepengurusan yang bergabung dalam wadah bernama : Kelompok Pencinta Bacaan Anak (Inggris : Society for the Advance-ment of Children's Literature). Pameran dengan tema Anak, Bacaan dan Mainan yang diadakan dalam rangka menyambut hari anak nasional Juli 1989 adalah tonggak sejarah kegiatan KPBA selanjutnya, baik secara nasional maupun inter-nasional.

Kegiatan KPBA yang intens dalam memajukan mutu bacaan anak Indonesia menarik perhatian dunia internasional.

³² Memilih buku untuk anak, Salamaa.com sumber: bbc.co.uk

April 1990, KPBA resmi menjadi seksi nasional suatu organisasi dunia yang bernama International Board on Books for Young People (IBBY) sebagai seksi nasional ke 51. Pada tahun 2006, untuk meluaskan kerja KPBA, maka seksi nasional tersebut yang bernama Indonesian Board on Books for Young People (INABBY) dipisahkan menjadi organisasi tersendiri dan bekerjasama secara erat dengan KPBA. Pada tahun 1990 KPBA menjadi anggota IBBY (International Board on Books for Young People).

2.4.2 Visi Dan Misi

Visi

Tercipta masyarakat baru; yang gemar membaca, peduli terhadap setiap perkembangan anak di sekelilingnya, peduli dan kritis terhadap setiap perubahan lingkungan, sadar bahwa mereka bertanggung jawab akan generasi selanjutnya

Misi

Membangun lingkungan yang peduli pada perkembangan dan pendidikan anak untuk menciptakan generasi yang tangguh beriman dan kritis menuju era globalisasi

2.4.3 Kegiatan

Sejak berdiri, KPBA banyak mengadakan seminar, lokakarya untuk mahasiswa, guru pendidik, pengarang, ilustrator, pendongeng, penerbit dalam usaha meningkatkan mutu bacaan anak Indonesia. Setiap dua minggu sekali melakukan kegiatan rutin mendongeng di Rumah Sakit sejak 1993. Mengadakan Festival mendongeng setiap dua tahun dalam memperingati Hari Anak Nasional. KPBA juga menggalang kerjasama dengan pemerintah, institusi dalam dan luar negeri untuk kemajuan bacaan anak. Juga mendatangkan pembicara luar negeri untuk meningkatkan mutu pelaku perbukuan di Indonesia. Sukarelawan KPBA terdiri dari peneliti, dosen, doktor, ibu rumah tangga, mahasiswa, karyawan, pengarang, ilustrator, pendongeng, guru, orang tua, dan lain-lain.

1. Penyuluhan dan pembinaan masyarakat

Memberi penyuluhan, bimbingan, pembinaan, dan pelayanan atas masalah-masalah bacaan anak, baik kepada masyarakat luas, maupun kepada masyarakat perbukuan

2. Lokakarya dan pelatihan

Menyelenggarakan lokakarya, pelatihan, diskusi, seminar, simposium, pameran, lomba, dan kegiatan lainnya

3. Promosi buku bacaan

Melakukan berbagai usaha untuk memajukan bacaan anak Indonesia dan mempromosikan buku anak yang baik dan bermutu secara nasional dan internasional

4. Meningkatkan minat baca anak

Mengadakan berbagai kegiatan untuk anak-anak dalam upaya meningkatkan minat baca serta kemampuan apresiasi dan seleksi terhadap berbagai jenis bacaan

5. Menerbitkan buku

Sejak tahun 2001 KPBA menjalin kerjasama dengan para donatur untuk menerbitkan buku anak

6. Perpustakaan motor keliling

Membuat perpustakaan motor keliling yang beroperasi di beberapa daerah Indonesia : Yogyakarta, Aceh, Flores.

Kegiatan untuk Orang Dewasa : Seminar, lokakarya, dan pelatihan mendongeng, pelatihan membuat alat peraga, pelatihan menulis, pelatihan membuat ilustrasi, dll.

Kegiatan untuk anak : Festival mendongeng setiap dua tahun, kegiatan rutin mendongeng di RSCM setiap dua minggu, lomba membaca cerita, membuat alat peraga mendongeng sederhana, dll.

2.4.4 Mitra Kerja

KPBA bekerjasama dengan perorangan dan lembaga-lembaga serta instansi-instansi, baik swasta, maupun pemerintah dalam dan luar negeri :

1. United Nation Children's Fund (UNICEF)
2. IBBY (International Board on Books for Young People)
3. Indofood

4. PT. Toyota-Astra Motor
5. PT. Excelcomindo Pratama Tbk
6. Ohanashi Caravan Center
7. Bentara Budaya Jakarta (BBJ)
8. Yayasan Mitra Tema Demen
9. Yayasan Nurani Dunia
10. Berbagai lembaga profit maupun non profit di dalam dan luar negeri, yang tidak mengikat.

2.4.5 Susunan Pengurus Yayasan

Ketua : Dr. Murti Bunanta SS., MA
 Wakil Ketua : Ir. Tety Elida, MM
 Sekertaris I : Dra. Nina Martini, M.Lib
 Sekertaris II : Ir. Ari Raharjo, MBA
 Bendahara I : Erikawati
 Bendahara II : Dra. Dinar Utami

Alamat Sekretariat :

Kelompok Pecinta Bacaan Anak

ITC Permata Hijau Rukan Diamond No 22-23

Jl. Arteri Permata Hijau Jakarta 12210

Tlp : +62 21 5366 4109 Fax : +62 21 5366 4107

e mail : kpba@kpba-murti.org

2.4.6 Pendanaan³³ Dan Bentuk Kerja Sama

Sumber pendanaan aktivitas organisasi berasal dari :

1. Sumbangan anggota
2. Hasil dari usaha organisasi
3. Bantuan / kerjasama dengan sponsor
4. Sumbangan donatur dan dermawan

Pada tahun 2006 KPBA telah menghasilkan pemasukan senilai Rp 1.981.120.885,- dengan perincian:

- Lembaga donor : Rp. 1.587.150.945,-.

Pengembangan

³³ Hasil informasi dari Mirza/staff KPBA berdasarkan KPBA Annual Report

• Penjualan buku anak : Rp.
276.026.822,-

• Jasa Pelayanan / Pembicara : Rp.
9.043.000,-

• *Bulk Order* / Bantuan Kirim Produk : Rp.
16.286.000,-

• Bantuan / kerjasama sponsor : Rp.
36.742.012,-

Hutang

• Hutang kepada *supplier* TB Gunung Agung : Rp.
6.898.375,-

• Tabungan Tunjangan Kesehatan Staf : Rp.
5.100.000,-

• Individu dan lain-lain : Rp. 43.873.731,-

Sedangkan untuk Pengeluaran KPBA tahun 2006 adalah senilai
Rp. 1.521.358.194,- dengan perincian:

• Produksi Kegiatan KPBA
(Promosi, Penerbitan Buku, Pelatihan, Seminar) : Rp.
1.133.617.596,-

• Overhead / Office Utility : Rp.
333.597.585,-

• Supplier TB Perempuan & Royalti : Rp.
24.648.032,-

• Pajak Bank & Konversi Dollar :
Rp. 26.494.981,-

• Pembayaran Hutang : Rp.
3.000.000,-

Kerjasama Dengan Sponsor

KPBA (Kelompok Pencinta Bacaan Anak). Dengan disponsori oleh XL CSR mensponsori acara ASEAN Story Telling 2008 yang berlangsung tanggal 3 Juli 2008. Digelar di gedung Bentara Budaya, jalan Palmerah Selatan, Jakarta dan diikuti oleh hampir 22 tamu dari 8 negara, yaitu Malaysia,

Filipina, Brunei Darusalam, Thailand, Laos, Vietnam, Kamboja Jepang dan Indonesia.

XL(CSR/Corporate Social Responsibility) adalah gerakan sosial dari XL yang berfokus pada upaya untuk membantu masyarakat dalam menyiapkan pemimpin Indonesia di masa depan, melalui pendidikan, terutama pendidikan yang berkaitan dengan pembangunan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia.



Gambar 2.12 Foto Pembukaan & Kegiatan Festival Mendongeng

Kelompok Pencinta Bacaan Anak (KPBA) bekerja sama dengan PT Indofood Sukses Makmur Tbk meluncurkan Buku Dongeng Cerita Rakyat, bertepatan dengan “Hari Anak Nasional”, pada tanggal 23-7-2008. Terdapat 6 judul buku yang diterbitkan, yaitu Joko Kendil, Kancil dan Raja Hutan, Suwidak Loro, Made dan Keempat Sahabat Karibnya, Ni Terong Kuning dan Legenda Pohon Beringin. Peluncuran buku ini selain memperingati hari anak nasional juga sebagai sarana mempopulerkan

kembali budaya mendongeng dan cerita rakyat yang sekarang mulai tergusur oleh kisah-kisah dari luar negeri.

KPBA bekerja sama dengan IBBY (International Board on Books for Young People) menjadi inisiator dalam pengadaan Perpustakaan Motor Keliling di Indonesia. Peluncuran pertama lima unit Perpustakaan Motor Keliling kerjasama KPBA dan IBBY tanggal 22 Februari 2006, Peluncuran kedua Tiga unit Perpustakaan Motor Keliling kerjasama KPBA dan IBBY tanggal 14 Desember 2006. Hingga saat ini jumlah total Perpustakaan Motor Keliling mencapai 11 buah yang tersebar di berbagai daerah Indonesia : Aceh – Yogyakarta – Flores.



Gambar 2.13 Perpustakaan Motor Keliling

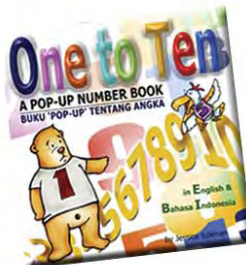
2.5 Studi Eksisting

Dalam bab ini akan diuraikan bentuk buku cerita anak *pop-up* yang pernah ada sebelumnya. Sebagian besar dari buku jenis ini yang masuk adalah buku import atau buku terjemahan dari luar negeri.



Gambar 2.14 Buku “Kebunku”

Buku ini mengajarkan anak untuk berkebun dan mencintai tanaman dengan praktis dan mudah. Yang menarik dari buku ini adalah penawaran paket yang dapat mempraktekkan langsung menanam, menyiram, merawat dan me-ngamati pertumbuhan sebuah tanaman. Hal ini dapat memacu kreativitas dan daya imajinasi anak, serta mendidik anak mengenal dan mencintai lingkungan & alam sekitarnya. Paket buku ini terdiri dari: 1 buku *pop-up* Kebunku, 2 set pot + alas pot, 2 buah media tanam, 2 set bibit (seledri dan sawi), 2 buah tanda ta-naman. Dikemas dalam boks praktis dan cantik. Cocok untuk anak usia 4 - 12 th.



Gambar 2.15 Buku “one to ten”

Buku One to Ten adalah buku *pop-up* tentang angka dalam bahasa Inggris dan Indonesia untuk anak-anak belajar

menghitung 1 sampai 10. Dilengkapi dengan angka-angka yang besar yang keluar dari halaman disertai dengan gambar-gambar binatang yang lucu-lucu sesuai jumlah angka pada halaman. Buku ini cukup menarik untuk anak yang baru mulai belajar berhitung. Dibuat dengan sampul keras dan kertas halaman yang tebal membuat buku ini kuat dan tahan lama.



Gambar 2.16 Buku *pop-up* berseri petualangan hewan

Buku karya Maurice Pledger ini mengisahkan tentang petualangan hewan dalam kehidupannya masing-masing. Aldo si Ayam, Kiki si Kelinci, Bobi si Burung Hantu, Lino si Linsang. Buku berseri dengan 4 macam seri yang masing-masing memiliki keunikan tersendiri. Memiliki ilustrasi yang menarik dengan penggunaan warna cerah. Buku *pop-up* ini merupakan keluaran penerbit Erlangga.



Gambar 2.17 Khazanah Dongeng Klasik

Buku *pop-up* berseri ini merupakan buku *pop-up* pertama yang menceritakan tentang dongeng-dongeng Indonesia. Buku

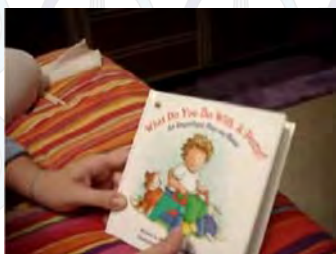
yang sangat cocok untuk dibacakan pada anak usia Taman Kanak-kanak ini memiliki fasilitas dwi bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Cerita dongeng buku *pop-up* ini disajikan dengan ringan sehingga mempermudah pembaca untuk memahami ceritanya. Buku berseri ini memiliki 6 buah buku seri dengan kekhasannya masing-masing yang mana kesemuanya mengangkat cerita tentang hewan.

2.6 Studi Komparator

Bab ini akan menganalisis bentuk buku cerita anak *pop-up* yang pernah ada, dari studi komparator ini akan diteliti cara-cara penyampaian materi cerita dengan menarik kepada anak. Dan membandingkannya akan didapat kelemahan dan keunggulan dari masing-masing cara guna mengembangkan potensi pada perancangan media pendukung media mendongeng ini.

2.6.1 What Do You Do With A Potty

Buku ini berisi tentang cara penggunaan *potty* (toilet anak) secara menarik. Buku ini termasuk buku *pop-up* jenis *transformation*. Dalam buku ini dijelaskan apa itu *potty*, untuk apa benda ini digunakan, kapan menggunakannya, mengapa hal ini dilakukan. Dengan penjelasan yang sederhana namun tetap jelas buku ini menerjemahkan materi dengan kehidupan sebuah aktifitas keseharian yang menarik. Dalam buku ini ada beberapa bagian yang dapat digerakkan oleh pembacanya. Seperti dalam bagian bagaimana menggunakannya, ada tuas yang apabila ditarik, sang karakter akan berubah posisi dari berdiri ke dalam posisi duduk di atas *potty*. Ada pula gambar pintu tertutup yang dapat dibuka dengan berisikan pertanyaan-pertanyaan.



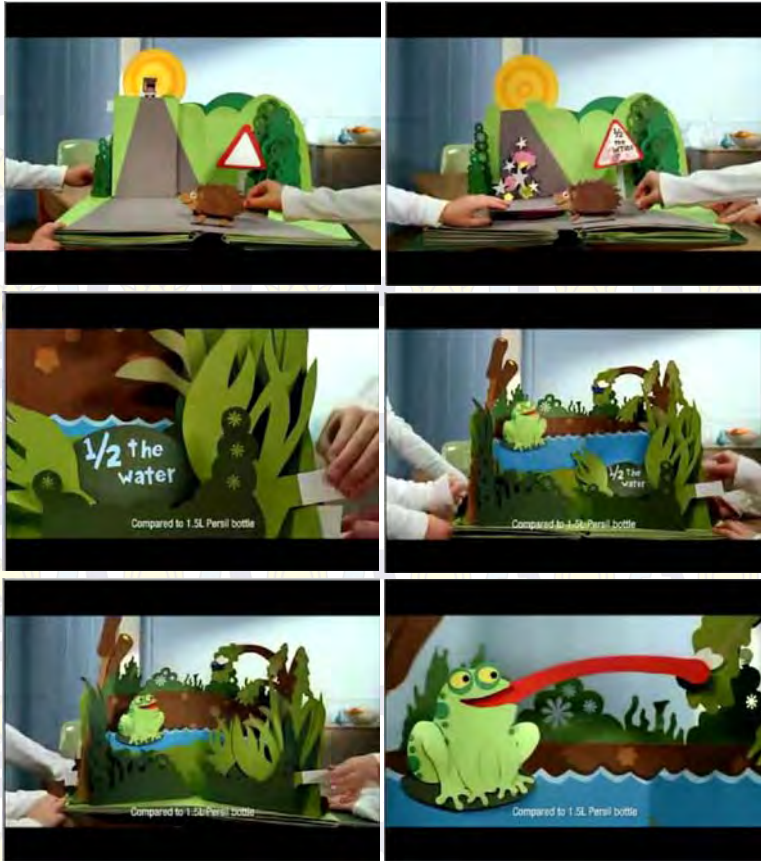


Gambar 2.18 What do you do with a potty

2.6.2 SMALL AND MIGHTY COMERCIAL BOOK

Buku ini sebenarnya dibuat untuk mempromosikan sebuah iklan sabun cuci, namun karena cara penyampaiannya yang menarik maka perlu diadakan analisa mengenai buku ini. Salah satu yang menarik dari buku ini adalah penggabungan beberapa jenis *pop-up* dalam satu buku. Buku ini tergolong buku jenis *pop-up* dimana jika se-tiap halamannya dibuka maka sebuah bentuk akan keluar dari halaman tersebut. Materi yang dimiliki buku ini sangat sederhana, seperti materi yang ingin mengatakan bahwa produk sabun mereka itu menggunakan setengah dari yang biasa digunakan sabun lainnya. Buku ini menggunakan penrumpamaan sebuah danau yang berisikan setengah dari ketinggian yang diatas air tersebut terdapat seekor katak. Yang menarik adalah terdapat semak belukar yang bila dibuka berisikan tulisan setengah penggunaan air. Dan terdapat tuas yang dapat meninggikan volume air sehingga sang katak dapat memakan serangga yang hinggap di dedaunan. Hal ini seolah mengatakan apabila kita menghemat air maka danau akan tidak kekurangan air dan ekosistem didalamnya akan terjaga.





Gambar 2.19 Small and Mighty

2.6.3 Alice In Wonderland

Buku karya Robert Sabuda ini mengangkat dongeng terkenal Alice in Wonderland. Buku ini menggunakan warna cerah yang sangat sesuai dengan dunia anak dan karakter cerita Alice in Wonderland itu sendiri, penggabungan berbagai jenis *pop-up* mulai dari flip the flap hingga *volvelle* membuat buku ini semakin menarik untuk dinikmati. Kejutan-kejutan yang diberikan memberikan kenikmatan cerita yang berbeda, dengan penyajian yang indah, pembaca dibuat nyaman dalam membaca.



Gambar 2.20 Alice in Wonderland

2.6.4 Moby Dick

Karya Sam Ita ini menceritakan tentang seekor paus putih yang dianggap merupakan ikan terbuas yang pernah ada dan hal ini menantang para penang-kap ikan terhebat untuk berlomba-

lomba menaklukkannya. Berasal dari dongeng klasik dengan judul yang sama cerita ini tersaji dengan baik menggunakan campuran berbagai macam tehnik *pop-up*. Dalam penceritaannya penulis membuat seperti komik atau graphic novel, naskah diwakilkan dengan penggunaan panel-panel layaknya komik atau graphic novel dan hal ini merupakan salah satu kelebihan dari buku *pop-up* ini. Penggunaan tone warna kontras rendah memberikan suasana yang berbeda. Unsur kejutan yang merupakan ciri khas buku *pop-up* cukup tertata dengan rapi dan baik.



Gambar 2.21 Moby Dick

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 DEFINISI JUDUL DAN SUB JUDUL

Dalam penelitian ini judul yang diangkat adalah “Perancangan Buku Cerita *Pop-up* Tokoh-tokoh Wayang Berseri, Seri ‘Gatatkaca’.” Dalam perancangan ini hal-hal yang akan diteliti dan ditelusuri adalah cara penyajian cerita dalam usaha untuk memperkenalkan tokoh-tokoh wayang pada anak sebagai salah satu cara pelestarian budaya.

Buku memiliki kelebihan yaitu sifatnya yang merupakan hasil perekaman dan perbanyakan (multiplikasi) yang paling populer dan awet. Berbeda dengan majalah, apalagi surat kabar, buku direncanakan untuk dibaca dengan tak seberapa mempedulikan kebaruannya karena tanggal terbitnya kurang mempengaruhi. Dengan demikian buku merupakan alat komunikasi berjangka panjang dan mungkin yang paling berpengaruh kepada perkembangan kebudayaan manusia. Di dalam buku, dipusatkan dan dihimpun lebih banyak hasil pemikiran dan pengalaman manusia daripada di dalam sarana komunikasi lainnya¹.

3.2 TEKNIK SAMPLING

Untuk mendapatkan hasil yang tepat dan sesuai tujuan, maka diperlukan penelitian-penelitian atau riset untuk mendukungnya. Keabsahan riset tergantung dari audiens yang dipilih serta teknik dalam mendapatkan hasil riset itu sendiri. Dalam judul “Perancangan Buku Cerita Anak *Pop-up* Tokoh-tokoh Wayang Berseri, Seri Gatatkaca” ini, target audiens yang akan diteliti adalah anak-anak baik laki-laki atau perempuan berusia 5–7 tahun yang duduk di sekolah dasar kelas 1 dan 2.

3.2.1 POPULASI

Demografis target segmen

- Anak-anak (Usia 5-7)
- Pendidikan Sekolah Dasar (kelas 1-2)
- Laki-laki dan Perempuan

¹ Hoeve, Van. 1980. Ensiklopedi Indonesia. Ichtiar Baru-VanHoeve. Jakarta

- SES orang tua minimal A

Geografis target segmen

- Tinggal di Perkotaan / Urban (Surabaya)

Karakter target segmen.

- Menyukai bermain bersama teman-temannya
- Menyadari adanya interaksi (timbal balik) antara sesamanya.
- Lebih suka memahami sesuatu dengan contoh
- Tertarik dengan lingkungan sekitarnya

Segmen perancangan buku cerita anak *pop-up* ini ditujukan untuk kalangan anak-anak, namun dilakukan pengambilan sampel pada orang dewasa karena pengambilan keputusan untuk pembelian buku adalah para orang tua. Adapun karakteristiknya adalah:

Demografis target segmen

- Dewasa (Usia 25-35)
- Pendidikan Minimal Diploma
- Pendapatan diatas Rp. 1.500.000,00
- SES A

Geografis target segmen

- Tinggal di Perkotaan / Urban (Surabaya)

Karakter target segmen diambil berdasarkan Face of Indonesia:

Established Confident (Orang Alim) 15,2%

Buliding lock desires

- Gold: Mencukupi kebutuhan keluarga
- Glory: Punya reputasi yang baik
- Group: Diterima di Masyarakat

Karakteristik

- Mereka ramah dan menyukai keharmonisan di lingkungan sekitarnya
- Mereka merasa senang jika dapat menolong orang lain
- Bagi mereka sangat penting untuk dihargai dan dianggap bertanggung jawab oleh lingkungannya
- Umumnya sangat percaya diri dan merasa berada pada jalur yang benar sesuai dengan yang mereka inginkan
- Kelompok ini tidak menyukai TV dan iklan

3.2.2 SAMPEL

Sampel yang digunakan sebanyak 50 anak di Surabaya dengan kriteria yang sama dengan populasi di atas.

Terhadap anak-anak berkenaan dengan questioner tentang wayang.

Laki-laki : 27 orang (54%)

Perempuan : 23 orang (46%)

Umur : < 5th : 0 orang

5th : 7 orang

6th : 18 orang

7th : 21 orang

> 7th : 4 orang

1. Responden tahu tentang wayang (68%).
2. Responden mengetahui dari buku pelajaran (46%), Televisi (14%), dan Komik (8%).
3. Responden kebanyakan tidak faham (48%), kurang faham (10%), cukup faham (10%) terhadap bahasa yang digunakan dalam wayang
4. Pengetahuan terhadap tokoh-tokoh wayang adalah: cukup tahu (34%), kurang tahu (16%), tidak tahu (18%).
5. Pengetahuan tentang cerita wayang adalah: tidak tahu (24%), kurang tahu (24%), cukup tahu (2%).
6. Responden cukup berminat menyaksikan pementasan wayang (46%).
7. Alasan yang membuatnya tertarik: Karakter wayang (22%), cerita (14%) dan musik (10%).
8. Alasan yang membuatnya tidak tertarik: format pementasan (40%), cerita (10%) dan dalang (6%).

Terhadap orang tua berkenaan dengan questioner tentang buku *pop-up*.

Laki-laki : 27 orang (54%)

Perempuan : 23 orang (46%)

Usia < 25th : 3 orang

25 – 30th : 7 orang

30 – 35th : 10 orang

35 – 40th : 13 orang
 40 – 45th : 13 orang
 > 45th : 4 orang

Penghasilan: a. < Rp. 1.500.000 : 3 orang
 b. Rp. 1.500.000-Rp. 3.000.000 : 27 orang
 c. > Rp. 3.000.000 : 20 orang

1. Responden kurang mengetahui tentang buku *pop-up* (66%).
2. Responden cukup tertarik memilikinya (26%).
3. Alasan responden tertarik memilikinya karena visual gambarnya (26%), kejutannya (20%), dan manfaatnya (4%)
4. Alasan responden kurang tertarik memilikinya karena Harga (8%), Susah mendapatkannya (4%), dan ukuran buku (2%).
5. Responden menganggap buku *pop-up* bermanfaat (30%).
6. Menurut respondet buku *pop-up* bermanfaat untuk mengembangkan kreatifitas (18%), merangsang imajinasi (14%), mendekatkan hubungan orang tua dan anak (12%).
7. Tema buku *pop-up* yang respondet ketahui adalah dongeng (16%), cerita rakyat (12%), pengetahuan (8%).
8. Tema buku *pop-up* yang respondet inginkan adalah dongeng (16%), cerita rakyat (12%), pengetahuan (8%).
9. Respondet memiliki keinginan untuk memiliki buku *pop-up* sebanyak 18%
10. Respondet memperolehnya dari toko buku (18%)
11. Harga yang pantas menurut respondet untuk sebuah buku *pop-up* adalah Rp.50.000 – Rp. 100.000 (12%), Rp. 100.000 – Rp. 150.000 (12%), Rp. 150.000 – Rp. 200.000 (10%).

3.3 JENIS DAN SUMBER DATA

Dalam memperoleh data yang absah, pencarian data dari berbagai sumber dan melalui berbagai metode diperlukan. Berikut adalah jenis sumber data yang diperoleh untuk perancangan ini.

A. Primer

• Kuisioner.

- a. Kuisioner “Minat Buku *Pop-up*” pada orang tua anak-anak TK dan SD
- b. Kuisioner “Kreteria Desain” pada anak-anak TK dan SD

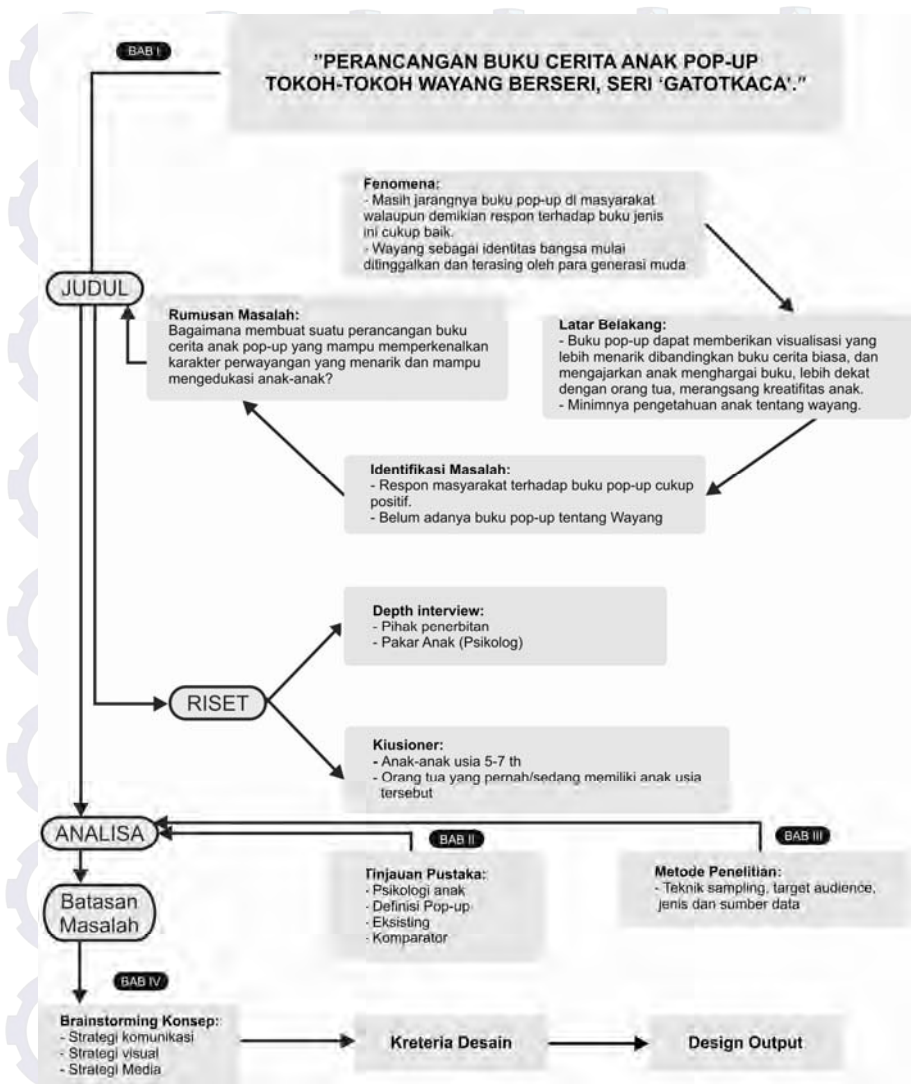
- **Wawancara.**

- a. Pada pihak penjual buku *pop-up*
- b. Terhadap penulis cerita anak seputar masalah anak.

- **B. Sekunder**

- a. Artikel dari buku, majalah dan koran
- b. Artikel dari DVD *Microsoft® Encarta®* 2006
- c. Artikel dari Internet
- d. Pembanding/komparator
- e. Data Eksisting

3.4 METODE PENULISAN LAPORAN



Bagan 3.1 Penulisan Laporan

BAB IV

KONSEP DESAIN

4.1 Penelusuran Masalah

4.1.1 Identifikasi Masalah

1. Respon masyarakat terhadap buku jenis ini cukup baik. (SUMBER: Data yang didapat dari Periplus Galaxy Mall Surabaya mulai 03-03-08 hingga 07-11-08)
2. Konsumen tertarik memiliki buku *pop-up* (26%) karena tampilan visualnya (26%), kejutannya (20%) dan manfaatnya (14%).
3. Wayang merupakan identitas bangsa yang harus dilestarikan (<http://www.heritageofjava.com/>)
4. Sebanyak 46% dari 50 respondet mengatakan tidak tertarik terhadap wayang. Kebanyakan dari mereka merasa hal yang menyebabkannya adalah format pementasan sebanyak 40%, tidak suka ceritanya 10% dan karena dalang 6%. Minat terbesar anak-anak pada wayang (22%) adalah karena karakternya (22%) (survey yang dilakukan penulis)
5. Belum pernah dibuatnya buku *pop-up* yang mengangkat tentang cerita Wayang.

4.1.2 Batasan Masalah

Dari kesemua permasalahan yang ada, tidak mungkin rasanya jika seluruhnya dicoba dicari solusinya, untuk itu dalam perancangan ini ada hal-hal yang perlu diperhatikan bahwa:

1. Perancangan ini hanya membahas dan mengerjakan bentuk output buku cerita *pop-up* sebagai salah satu media pengenalan dan pelestarian budaya terhadap anak yaitu dengan memperkenalkan tokoh-tokohnya.
2. Pengangkatan cerita berdasarkan naskah yang sudah ada, dengan dilakukan penyesuaian-penyesuaian terhadap segmentasi dan karakteristik dari *pop-up*

3. Buku *Pop-up* yang dihasilkan hanya salah satu dari seri buku *pop-up* tokoh wayang.

4.2 Target Audiens

4.2.1 Usia : 5-7 tahun

Anak pada usia ini memiliki masa perkembangan dan pertumbuhan yang menentukan bagi masa depan anak atau biasa disebut *golden age*. Anak memiliki tingkat keaktifan yang sangat tinggi dan juga memiliki ke-ingintahuan yang sangat besar. Daya serap anak usia ini sangat tinggi bahkan hasil penelitian bidang Neorologi (Osbon, White, Bloom) mengatakan perkembangan otaknya mencapai 80%. Anak pada masa ini juga relatif lebih mudah untuk dididik daripada masa sebelumnya maupun masa sesudah-nya.³⁴ Pengetahuan yang didapat anak pada usia ini dapat tertanam dengan sangat baik sehingga merupakan waktu yang tepat untuk menanamkan pelestarian wayang ini.

4.2.2 Pendidikan : Sekolah Dasar kelas 1 dan 2

Di tingkat pendidikan ini anak mulai dikenalkan dengan banyak hal. Anak tingkatan ini anak juga mulai senang berkelompok dengan teman sebayanya dan melakukan berbagai aktifitas secara bersama-sama. Dan juga pada anak tingkat pendidikan ini diperkirakan telah dapat membaca sehingga dapat lebih dapat menikmati buku ini.

4.2.3 Status Sosial : Golongan menengah ke atas.

Perancangan ini mengambil segmentasi golongan ini karena segmen-tasi golongan ini memiliki kesanggupan dalam baik dari sisi finansial maupun intelektual serta kesadaran dalam penyediaan buku cerita anak baik sebagai sarana baca anak maupun sebagai media pelestarian kebudayaan.

4.2.4 Geografis : Tinggal di perkotaan

Akses Informasi bagi Penduduk yang tinggal di daerah perkotaan telah tersedia dengan cukup baik, sehingga

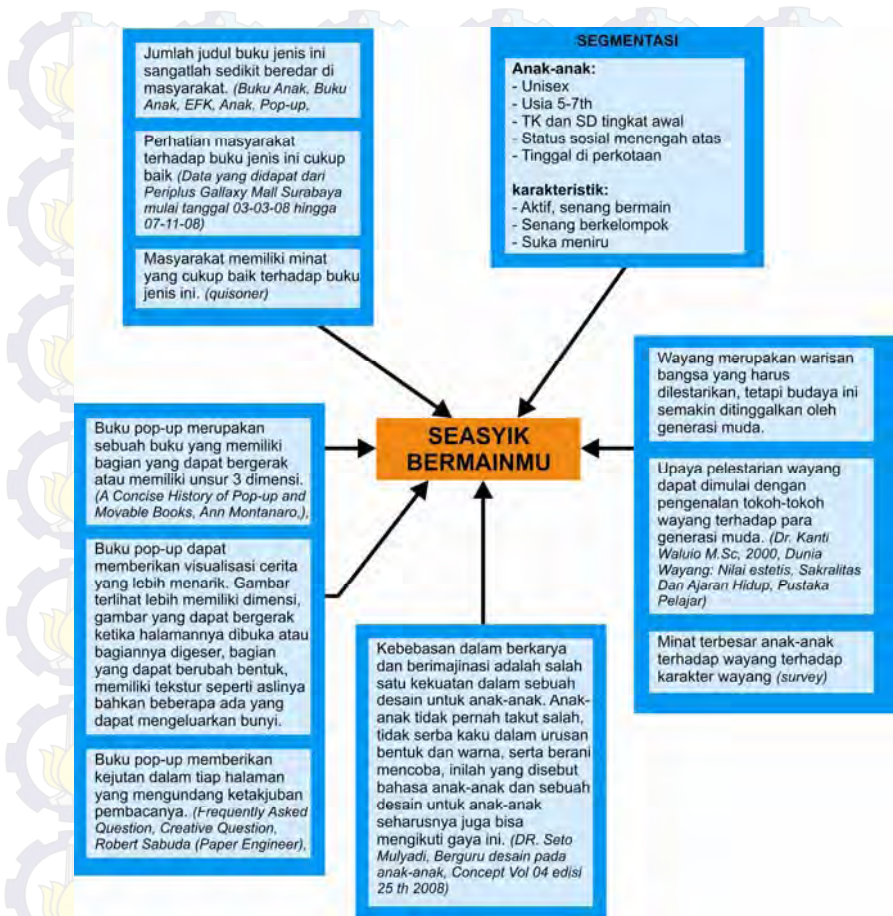
³⁴ Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja, Dr. H. Syamsu Yusuf LN., M. Pd. 2002 Rosda

informasi mengenai berbagai hal dapat diperoleh dengan mudah. Buku-buku cerita anak sebagai media mendongeng juga telah banyak tersedia. Sarana transportasi juga sangat memadai membuat mudahnya dalam pencarian buku cerita anak.

4.2.5 Karakteristik (Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja, Dr. H. Syamsu Yusuf LN., M. Pd.)

1. Anak mulai dapat bereaksi dengan rangsang intelektual atau melak-sanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan kognitif (seperti: membaca, menulis dan menghitung).
2. Pikiran mulai berkembang dari yang bersifat imajinatif kearah yang lebih konkret dan rasional
3. Memiliki penguasaan perbendaharaan kata (vocabulary) yang cukup banyak. Anak dapat mengingat hingga 2.500 kata.
4. Menyukai membaca atau mendengarkan cerita yang bersifat kritis (tentang perjalanan atau petualangan, riwayat pahlawan dan sejenis-nya).
5. Anak mulai mempelajari bahasa orang lain dengan cara meniru ucapan atau kata-kata yang mereka dengarkan.
6. Memperluas hubungan sosial, selain dengan keluarga mereka mulai berhubungan dengan teman sebaya.
7. Anak-anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri (egosentris) pada sikap yang kooperatif (bekerja sama) atau sosiosentris (mau memperhatikan kepentingan orang lain)
8. Tertarik dengan kegiatan yang dilakukan bersama teman sebayanya.
9. Mereka mulai belajar cara mengendalikan emosi.
10. Mulai mengenal konsep baik buruk
11. Memiliki perkembangan motorik yang ditandai dengan kelebihan gerak atau aktivitas motorik yang lincah

4.3 Konsep Keyword



Bagan 4.1 Konsep Keyword

4.4 Definisi Keyword

4.4.2 Definisi Seasyik

Dalam membaca buku ini anak-anak dikondisikan pada situasi yang menyenangkan. Hal-hal yang membuat mereka

merasa nyaman dalam menikmati suatu bacaan diakomodir dan disesuaikan dengan tema yang diangkat baik itu dari warna, gaya gambar, maupun cara penyampaiannya. Cara penyampaian seperti ini diharapkan anak-anak dapat lebih mudah menerima budaya wayang yang biasanya disajikan dengan berat

Salah satu kekuatan dari buku *pop-up* adalah unsur kejutannya. Para pembaca akan disuguhkan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka. “pembaca seperti menjadi bagian dari hal yang menakjubkan itu karena mereka memiliki andil ketika mereka membuka halaman buku”.³⁵ Anak-anak dibangun rasa ingin tahunya melalui kejutan-kejutan yang diberikan. Hal ini semakin membuat anak-anak antusias dalam mengikuti ceritanya karena mereka menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman selanjutnya.

4.4.2 Definisi Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang selalu dilakukan oleh anak-anak. Bermain identik dengan hal-hal yang membuat anak merasa senang, seru, dsb. Hal ini disuguhkan dalam bentuk buku yang akan membuat anak merasakan kesenangan yang sama ketika membaca buku. Buku *pop-up* memiliki hal-hal yang dapat membuat cerita menjadi lebih menarik. Bagian-bagian yang dapat bergerak membuat tampilan visual asyik untuk dinikmati. Tampilan yang lebih berdimensi dapat membuat kesan yang berbeda pada anak-anak ketika membacanya.

Anak-anak dibangun rasa nyamannya dalam mengonsumsi buku ini melalui berbagai macam kesenangan seperti kejutan-kejutan yang diberikan dalam tiap halaman, tampilan visual yang menarik dan lebih berdimensi hingga peran anak-anak dalam terjadinya hal ini. Dalam menikmati buku ini anak-anak dapat merasakan kesenangan yang tidak kalah dengan ketika mereka bermain.

4.4.3 Pengertian Menurut Kamus

³⁵ Robert Sabuda, Okcit, hal 1

Asyik

1. Dalam keadaan sibuk (melakukan sesuatu dengan gemarnya): *mereka sedang _____ bekerja*
2. Sangat terikat hatinya; penuh perhatian: ia sedang _____ *membaca buku detektif*

Dari definisi-definisi diatas yang sesuai dengan konsep perancangan buku cerita anak *pop-up* sebagai media pendukung media mendongeng ini adalah definisi nomer 3. Dimana keadaan yang ingin dibangun oleh perancangan ini adalah suasana yang hangat antara orang tua dan anak. (Definisi berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Balai Pustaka).

Bermain

1. Melakukan perbuatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat tertentu atau tidak): *anak-anak sedang _____ di halaman*

Dari definisi-definisi diatas yang sesuai dengan konsep perancangan buku cerita anak *pop-up* sebagai media pendukung media mendongeng ini adalah definisi nomer 3. Dimana keadaan yang ingin dibangun oleh perancangan ini adalah suasana yang hangat antara orang tua dan anak. (Definisi berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Balai Pustaka).

4.5 Konsep Desain

Anak-anak tidak pernah takut salah, tidak serba kaku dalam urusan bentuk dan warna, serta berani mencoba. Mereka bisa menggambar roda tapi segi empat, bebek berwarna ungu, menggambar gedung-gedung miring, kursi berbentuk bulat, yang bahkan jika dipikir-pikir, karya/desain semacam ini malah menjadi terobosan dan populer dibidangnya.³⁶

Kebebasan dalam berkarya dan berimajinasi adalah salah satu kekuatan dalam sebuah karya desain untuk anak-anak. Jadi tidak perlu heran jika beberapa buku anak-anak. Kerap muncul

³⁶ DR. Seto Mulyadi, Okcit, Hal 1

ilustrasi yang tidak proporsional –entah si tokoh/karakter memiliki kaki panjang, gajah dengan telinga yang sangat lebar, dll yang justru digemari oleh anak-anak. Inilah yang disebut bahasa anak-anak dan menurutnya desain untuk anak-anak seharusnya juga bisa mengikuti gaya bahasa anak-anak. Kreatifitas itu harus aman secara psikologis, tidak takut, tidak malu sehingga akan lahir inovasi demi inovasi di dunia desain.³⁷

Buku cerita anak *pop-up* berseri ini berusaha memperkenalkan tokoh-tokoh di setiap edisinya, dimana dalam setiap serinya terdapat pengenalan tokoh-tokoh pewayangan yang dikemas dengan ringan dan sederhana. Pengenalan tokoh-tokoh hanya sebatas pengetahuan tentang tokoh wayang terhadap anak. Hal ini didasari oleh kurangnya pengetahuan anak terhadap tokoh-tokoh pewayangan yang mana merupakan budaya asli negeri ini dan harus dilestarikan. Pengenalan tokohnya dilakukan secara garis besarnya saja seperti kelahiran, kesaktian, kiprahnya di masyarakat hingga kematiannya.

Dalam buku *pop-up* ini digambarkan segala hal mengenai gatot kaca mulai ketika ia lahir, kekuatan apa saja yang dimilikinya, hingga ketika ia meninggal. Hal ini dibuat dengan tujuan untuk mengenalkan dan melestarikan budaya wayang sebagai budaya bangsa Indonesia.

4.6 Konsep Visual

4.6.1 Strategi Visual

Penokohan atau karakter akan menggunakan penggambaran yang cukup sederhana, namun mempunyai sebuah karakter, ini mengacu pada hasil penelitian bahwa anak-anak lebih menyukai gambar sederhana. Ini dilakukan agar anak juga memperhatikan pesan, sementara tokoh hanya bertindak sebagai pembantu penyampai pesan (*Scott McCloud*). Sedapat mungkin karakter yang dibangun dapat berintegralisasi dengan pesan cerita yang akan disampaikan.

4.6.2 Penceritaan (Story Telling)

³⁷ DR. Seto Mulyadi, Okcit hal 6

4.6.2.1 Cerita Versi Pewayangan Jawa

Asal-Usul dan Arti Nama

Dalam bahasa Sansekerta, nama Ghatotkacha secara harfiah bermakna "memiliki kepala seperti kendi". Nama ini terdiri dari dua kata, yaitu ghaṭṭam yang berarti "buli-buli" atau "kendi", dan utkacha yang berarti "kepala". Nama ini diberikan kepadanya karena sewaktu lahir kepalanya konon mirip dengan buli-buli atau kendi. Dalam pewayangan Jawa, ibu Gatotkaca bernama Arimbi. Ia bukan sekadar penghuni hutan biasa, melainkan putri dari Kerajaan Pringgadani, negeri bangsa rakshasa.

Kelahiran

Kisah kelahiran Gatotkaca dikisahkan secara tersendiri dalam pewayangan Jawa. Namanya sewaktu masih bayi adalah Jabang Tetuka. Sampai usia satu tahun tali pusarnya belum bisa dipotong walau menggunakan senjata apa pun. Arjuna (adik Bima) pergi bertapa untuk mendapatkan petunjuk dewa demi menolong nasib keponakannya itu. Pada saat yang sama Karna, panglima Kerajaan Hastina juga sedang bertapa mencari senjata pusaka. Batara Narada selaku utusan kahyangan memberikan senjata Kontawijaya kepada Karna, bukan kepada Arjuna karena wajah keduanya mirip. Setelah menyadari kesalahannya, Narada pun menemui Arjuna yang sebenarnya. Arjuna lalu mengejar Karna untuk merebut senjata Konta.

Pertarungan pun terjadi. Karna berhasil meloloskan diri membawa senjata Konta, sedangkan Arjuna hanya berhasil merebut sarung pembungkus pusaka tersebut. Namun sarung pusaka Konta terbuat dari Kayu Mastaba yang ternyata bisa digunakan untuk memotong tali pusar Tetuka. Akan tetapi keajaiban terjadi. Kayu Mastaba musnah dan bersatu dalam perut Tetuka. Kresna yang ikut serta menyaksikannya berpendapat bahwa pengaruh kayu Mastaba akan menambah kekuatan bayi Tetuka. Namun ia juga meramalkan bahwa kelak Tetuka akan tewas di tangan pemilik senjata Konta.

Menjadi Jago Dewa

Tetuka kemudian dipinjam Narada untuk dibawa ke kahyangan yang saat itu sedang diserang musuh bernama Patih Sekipu dari Kerajaan Trabelasuket. Ia diutus rajanya yang bernama Kalapracona untuk melamar bidadari bernama Batari Supraba. Bayi Tetuka dihadapkan sebagai lawan Sekipu. Anehnya, semakin dihajar bukannya mati, Tetuka justru semakin kuat.

Karena malu, Sekipu mengembalikan Tetuka kepada Narada untuk dibesarkan saat itu juga. Narada kemudian menceburkan tubuh Tetuka ke dalam kawah Candradimuka, di Gunung Jamurdipa. Para dewa kemudian melemparkan berbagai jenis senjata pusaka ke dalam kawah. Beberapa saat kemudian, Tetuka muncul ke permukaan sebagai seorang laki-laki dewasa. Segala jenis pusaka para dewa telah melebur dan bersatu ke dalam dirinya. Tetuka kemudian bertarung melawan Sekipu dan berhasil membunuhnya menggunakan gigitan taringnya. Kresna dan para Pandawa saat itu datang menyusul ke kahyangan. Kresna kemudian memotong taring Tetuka dan menyuruhnya berhenti menggunakan sifat-sifat kaum raksasa.

Batara Guru raja kahyangan menghadiahkan seperangkat pakaian pusaka, yaitu Caping Basunanda, Kotang Antrakusuma, dan Terompah Padaka-carma untuk dipakai Tetuka, yang sejak saat itu diganti namanya menjadi Gatot-kaca. Dengan mengenakan pakaian pusaka tersebut, Gatotkaca mampu terbang secepat kilat menuju Kerajaan Trabelasuket dan membunuh Kalapracona.

Perkawinan

Dalam versi pewayangan Jawa, Gatotkaca menikah dengan sepupunya, yaitu Pregiwa putri Arjuna. Ia berhasil menikahi Pregiwa setelah melalui perjuangan berat, yaitu menyingkirkan saingannya, bernama Laksmana Mandrakumara putra Duryudana dari keluarga Korawa. Dari perkawinan Gatotkaca dengan Pregiwa lahir seorang putra bernama

Sasikirana. Ia menjadi panglima perang Kerajaan Hastina pada masa pemerintahan Parikesit, putra Abimanyu atau cucu Arjuna. Versi lain mengisahkan, Gatotkaca memiliki dua orang istri

Menjadi Raja Pringgadani

Gatotkaca versi Jawa adalah manusia setengah raksasa, namun bukan raksasa hutan. Ibunya adalah Arimbi putri Prabu Tremboko dari Kerajaan Pringgadani. Tremboko tewas di tangan Pandu ayah para Pandawa akibat adu domba yang dilancarkan Sangkuni. Ia kemudian digantikan oleh anak sulungnya yang bernama Arimba. Arimba sendiri akhirnya tewas di tangan Bimasena pada saat para Pandawa membangun Kerajaan Amarta. Takhta Pringgadani kemudian dipegang oleh Arimbi yang telah diperistri Bima. Rencananya takhta kelak akan diserahkan kepada putra mereka setelah dewasa.

Arimbi memiliki lima orang adik bernama Brajadenta, Brajamusti, Brajalamadan, Brajawikalpa, dan Kalabendana. Brajadenta diangkat sebagai patih dan diberi tempat tinggal di Kasatrian Glagahatinunu. Sangkuni dari Kerajaan Hastina datang menghasut Brajadenta bahwa takhta Pringgadani seharusnya menjadi miliknya bukan milik Gatotkaca.

Akibat hasutan tersebut, Brajadenta pun memberontak hendak merebut takhta dari tangan Gatotkaca yang baru saja dilantik sebagai raja. Brajamusti yang memihak Gatotkaca bertarung menghadapi kakaknya itu. Kedua raksasa kembar tersebut pun tewas bersama. Roh keduanya kemudian menyusup ma-sing-masing ke dalam telapak tangan Gatotkaca kiri dan kanan, sehingga menambah kesaktian keponakan mereka tersebut. Setelah peristiwa itu Gatotkaca mengangkat Brajalamadan sebagai patih baru, bergelar Patih Prabakiswa.

Kematian Versi Jawa

Perang di Kurukshetra dalam pewayangan Jawa biasa disebut dengan nama Baratayuda. Kisahnya diadaptasi dan dikembangkan dari naskah Kakawin Bharatayuddha yang ditulis tahun 1157 pada zaman Kerajaan Kadiri. Versi pewayangan

mengisahkan, Gatotkaca sangat akrab dengan sepupunya yang bernama Abimanyu putra Arjuna. Suatu hari Abimanyu menikah dengan Utari putri Kerajaan Wirata, di mana ia mengaku masih perjaka. Padahal saat itu Abimanyu telah menikah dengan Sitisundari putri Kresna.

Sitisundari yang dititipkan di istana Gatotkaca mendengar suaminya telah menikah lagi. Paman Gatotkaca yang bernama Kalabendana datang menemui Abimanyu untuk mengajaknya pulang. Kalabendana adalah adik bungsu Arimbi yang berwujud raksasa bulat kerdil tapi berhati polos dan mulia. Hal itu membuat Utari merasa cemburu. Abimanyu terpaksa bersumpah jika benar dirinya telah beristri selain Utari, maka kelak ia akan mati dikeroyok musuh.

Kalabendana kemudian menemui Gatotkaca untuk melaporkan sikap Abimanyu. Namun Gatotkaca justru memarahi Kalabendana yang dianggapnya lancang mencampuri urusan rumah tangga sepupunya itu. Karena terlalu emosi, Gatotkaca sampai memukul kepala Kalabendana. Meskipun perbuatan tersebut dilakukan tanpa sengaja, namun pamannya itu tewas seketika.

Ketika perang Baratayuda meletus, Abimanyu benar-benar tewas dikeroyok para Korawa pada hari ke-13. Esoknya pada hari ke-14 Arjuna berhasil membalas kematian putranya itu dengan cara memenggal kepala Jayadrata.

Duryudana sangat sedih atas kematian Jayadrata, adik iparnya tersebut. Ia memaksa Karna menyerang perkemahan Pandawa malam itu juga. Karna pun terpaksa berangkat meskipun hal itu melanggar peraturan perang.

Mendengar para Korawa melancarkan serangan malam, pihak Pandawa pun mengirim Gatotkaca untuk menghadang. Gatotkaca sengaja dipilih karena Kotang Antrakusuma yang ia pakai mampu memancarkan cahaya terang benderang.

Pertempuran malam itu berlangsung mengerikan. Gatotkaca berhasil menewaskan sekutu Korawa yang bernama

Lembusa. Namun ia sendiri kehilangan kedua pamannya, yaitu Brajalamadana dan Brajawikalpa yang tewas bersama musuh-musuh mereka, bernama Lembusura dan Lembusana.

Gatotkaca akhirnya berhadapan dengan Karna, pemilik senjata Kontawijaya. Ia pun menciptakan kembaran dirinya sebanyak seribu orang sehingga membuat Karna merasa kebingungan. Atas petunjuk ayahnya, yaitu Batara Surya, Karna berhasil menemukan Gatotkaca yang asli. Ia pun melepaskan senjata Konta ke arah Gatotkaca.

Gatotkaca mencoba menghindari dengan cara terbang setinggi-tingginya. Namun arwah Kalabendana tiba-tiba muncul menangkap Kontawijaya sambil menyampaikan berita dari kahyangan bahwa ajal Gatotkaca telah ditetapkan malam itu.

Gatotkaca pasrah terhadap keputusan dewata. Namun ia berpesan supaya mayatnya masih bisa digunakan untuk membunuh musuh. Kalabendana setuju. Ia kemudian menusuk pusar Gatotkaca menggunakan senjata Konta. Pusaka itu pun musnah bersatu dengan sarungnya, yaitu kayu Mastaba yang masih tersimpan di dalam perut Gatotkaca.

Gatotkaca telah tewas seketika. Arwah Kalabendana kemudian melemparkan mayatnya ke arah Karna. Karna berhasil melompat sehingga lolos dari maut. Namun keretanya hancur berkeping-keping tertimpa tubuh Gatotkaca yang meluncur kencang dari angkasa. Akibatnya, pecahan kereta tersebut melesat ke segala arah dan menewaskan para prajurit Korawa yang berada di sekitarnya. Tidak terhitung banyaknya berapa jumlah mereka yang mati.³⁸

4.6.2.2 Storyline

Perancangan ini dibuat untuk konsumsi anak-anak, oleh karena itu diperlukan beberapa penyesuaian cerita agar dapat dikonsumsi oleh anak-anak dengan baik tanpa mengurangi makna

³⁸Pak Harjowirogo, Sedjarah Wajang Purwa, P.N. Balai Pustaka & adaptasi dari Wikipedia.com

itu cerita itu sendiri. Dari cerita versi pewayangan jawa dilakukan penyederhanaan dan penceritaan secara garis besar untuk mengenalkan tokoh wayang pada anak-anak. Penceritaan tokoh ga-totkaca dimulai ketika ia lahir hingga ia meninggal dalam perang Bharatayudha. Minimnya area penceritaan dalam buku *pop-up* juga merupakan sebuah masalah yang harus diatasi dengan seksama. Cerita yang akan disajikan dalam buku *pop-up* ini adalah sebagai berikut:

1. Kelahiran Gatotkaca.

Gatotkaca yang terlahir dengan nama jabang Tetuka hingga usia 1 tahun pusarnya belum dapat dipotong. Akhirnya dapat dipotong dengan menggunakan sarung senjata kunta yang dibawa oleh sang paman Arjuna

2. Menjadi Dewasa

Tetuka diceburkan kedalam kawah candradimuka seketika ia menjadi dewasa dan membantu mengusir raksasa yang ingin mengacau di khayangan

3. Profile Gatotkaca

Gatotkaca memiliki berbagai kesaktian dan pusaka yang digunakannya untuk membela keadilan.

4. Gatotkaca menjadi raja Pringgadani

Gatotkaca yang merupakan keturunan raksasa diangkat menjadi raja Pringondani yang merupakan negeri para raksasa.

5. Membantu perang Bharatayudha

Dalam perang Bharatayudha, Gatotkaca ikut membantu sang ayah dalam menumpas angkara murka. Gatotkaca menjadi ujung tombak dalam melawan musuh para Pandawa hingga akhirnya meninggal di terkena senjata kunta.

4.6.3 Material

Dalam perancangan ini pemilihan material menjadi sangat penting karena media ini haruslah memiliki durability yang baik dan dalam pengerjaannya membutuhkan ketelitian yang ekstra. Dibutuhkannya jenis kertas yang cukup tebal dan baik

ketika di cetak menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi. Finishing dengan lapisan tertentu juga diperlukan untuk memberikan kesan yang diinginkan baik itu vernis glossy maupun dove.

4.6.4 Tone Warna

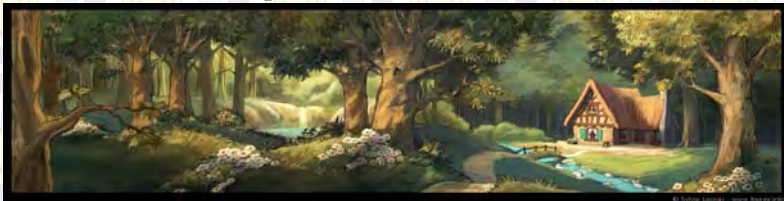
Tone Warna yang digunakan dalam perancangan ini disesuaikan dengan target audiens dan kebutuhan cerita itu sendiri. Penggunaan warna-warna solid dan cerah (light colour), serta menghindari tone dengan warna-warna suram dan gelap (dark colour) yang sangat sesuai dengan target segmen. Penggunaan warna cerah guna untuk mendapatkan kesan ceria yang merupakan ciri dari du-nia anak. Anak-anak yang menyenangi warna-warna terang dan cerah sesuai dengan karakter mereka yang aktif dan ceria. Penggunaan warna dengan tone kontras rendah juga dipertimbangkan karena memberikan kesan klasik yang sesuai dengan cerita tokoh wayang. Dan dari berbagai macam tone warna yang ada dilakukan survey pada anak-anak sehingga dapat diketahui tone warna seperti apa yang paling sesuai dengan selera anak-anak. Dan hasil dari alternatif-alternatif yang dilemparkan pada konsumen adalah:

- Tone Warna dengan kontra tinggi



14 orang anak memilih tone warna ini

- Tone Warna Gelap



15 orang anak memilih tone warna ini

- Tone Warna Cerah



21 orang anak memilih tone warna ini

4.6.5 Pewarnaan

Terdapat berbagai macam jenis pewarnaan dalam sebuah buku cerita anak. Beberapa buku cerita anak menggunakan tehnik pewarnaan cat air, ada yang memakai media pensil warna, ada pula yang langsung mempergunakan warna digital. Walaupun pada akhirnya harus melalui proses digitalisasi karena akan menggunakan proses cetak akan tetapi masing-masing gaya tersebut memiliki kekhasan dan mempunyai kesan yang berbeda-beda. Dan dari berbagai macam pewarnaan yang ada dilakukan survey pada anak-anak sehingga dapat diketahui pewarnaan seperti apa yang paling sesuai dengan selera anak-anak. Dan hasil dari alternati-alternatif yang dilemparkan pada konsumen adalah:

- Pewarnaan digital



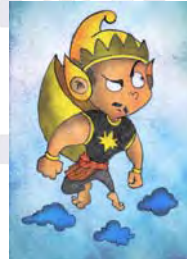
19 orang anak memilih pewarnaan ini

- Pewarnaan tehnik pensil warna



16 orang anak memilih pewarnaan ini

- Pewarnaan tehnik crayon



15 orang anak memilih pewarnaan ini

4.6.6 Gaya Gambar

Sebuah ilustrasi memegang peranan yang sangat penting dalam keberhasilan sebuah buku cerita anak. Terdapat berbagai macam gaya gambar yang dapat digunakan dalam menyampaikan sebuah cerita. Dalam perancangan ini dimana mengangkat budaya bangsa yaitu wayang perlulah menyesuaikan gaya gambar yang akan digunakan agar dapat mewakili dunia wayang itu sendiri dan disukai oleh anak-anak sebagai target audiens dari buku cerita anak *pop-up* ini. Gaya gambar sebenarnya dapat diklasifikasi melalui berbagai macam sisi, bisa dikelompokkan dari penggunaan garisnya; dapat pula dikelompokkan dari gaya gambar yang diaunut seperti gaya gambar manga, amerika maupun eropa. Dalam perancangan ini gaya gambar tersebut diambil dari sisi penggunaan garisnya. Selera konsumen juga tidak boleh diabaikan, oleh karena itu dilakukan survey perihal gaya gambar ini pada target segmen. Hasil pollingnya adalah:

- menggunakan garis yang tipis



17 orang anak memilih gaya gambar ini

- penggunaan outline tebal



18 orang anak memilih gaya gambar ini

- Garis kaku dan tegas



15 orang anak memilih gaya gambar ini

4.6.7 Font

Penggunaan font juga merupakan faktor yang sangat penting dalam penciptaan buku cerita anak *pop-up* ini. Selain digunakan pada kover sebagai judul buku, penulisan naskah dan judul naskah juga merupakan hal yang harus diperhatikan dengan seksama. Berbagai jenis font anak yang ada disesuaikan dengan karakteristik dari kesan buku *pop-up* yang ingin dibentuk dan cerita yang akan disampaikan. Dan dari berbagai macam font yang ada dilakukan survey pada anak-anak sehingga dapat diketahui font seperti apa yang paling sesuai dengan selera anak-anak. Dan hasil dari alternati-alternatif yang dilemparkan pada konsumen adalah:

- Font Debussy

Gatotkaca

8 orang anak memilih pewarnaan ini

- Font Hobo Std

Gatotkaca

10 orang anak memilih pewarnaan ini

- Font Mail Ray Stuff

GATOTKACA

10 orang anak memilih pewarnaan ini

- Font Marathon

GATOTKACA

7 orang anak memilih pewarnaan ini

- Font Express

Gatotkaca

5 orang anak memilih pewarnaan ini

- Font Ambrosia

gatotkaca

10 orang anak memilih pewarnaan ini

Dilakukan pula survey untuk mengetahui selera konsumen terhadap penempatan font pada judul. Dan hasilnya adalah:

- Menggunakan frame

Gatotkaca

13 orang anak memilih alternatif ini

- gaya gulungan kertas



21 orang anak memilih alternatif ini

- Tanpa apa-apa

Gatotkaca

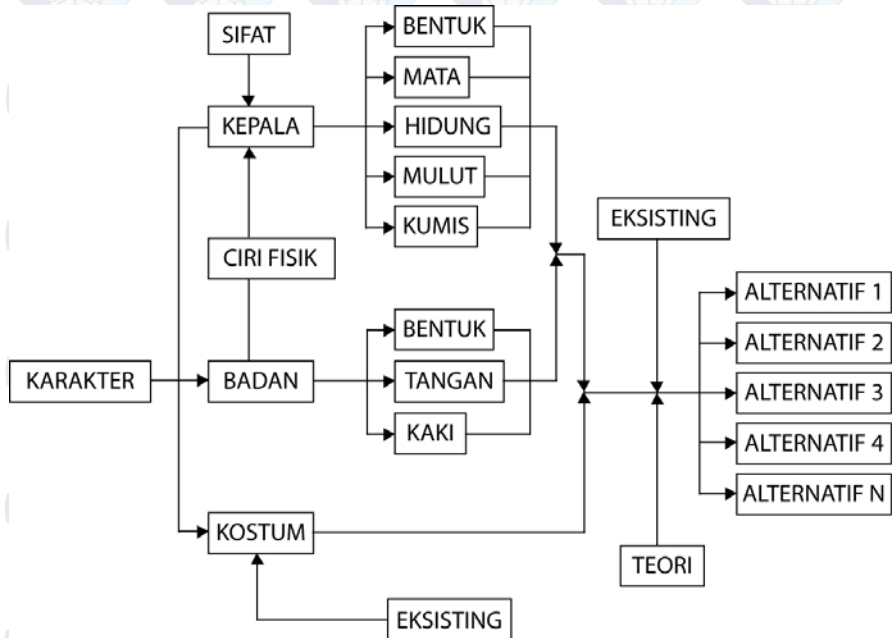
16 orang anak memilih alternatif ini

4.6.8 Karakter

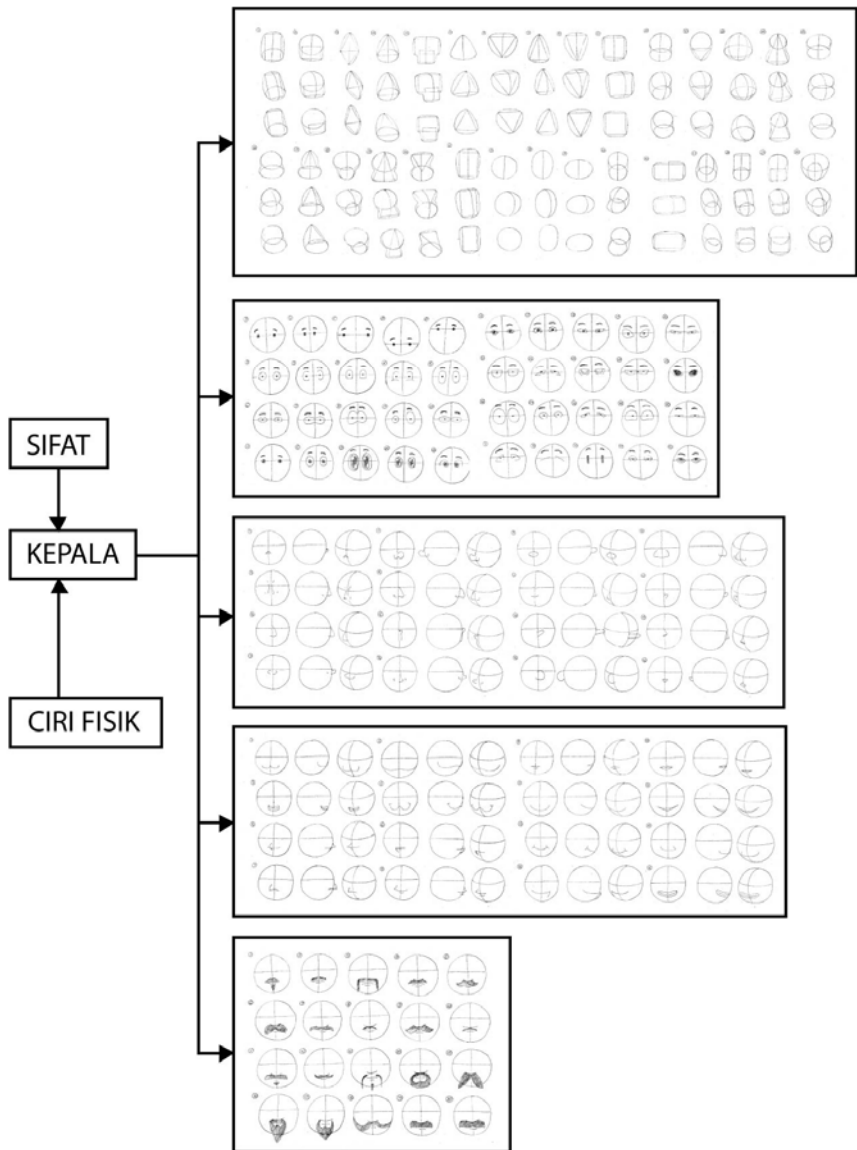
Perancangan ini merupakan media pelestarian budaya yaitu wayang. Dalam hal ini usaha tersebut dilakukan dengan memperkenalkan tokoh-tokoh wayang seperti gatotkaca, hanoman, arjuna, bima, dsb. Sehingga dengan demikian diharapkan para generasi muda mengetahui tentang budaya ini. Dalam perancangan ini tokoh yang akan diteliti adalah Gatotkaca. Gatotkaca adalah seorang ksatria gagah berani yang selalu menegakkan kebenaran dan membela yang lemah. Selain sakti mandraguna tokoh wayang ini mempunyai budi pekerti yang sangat luhur. Dalam penciptaan karakter cerita Gatotkaca ini dilakukan aplikasi konsep yang telah disusun dengan karakteristik dari masing-masing tokoh tersebut. Penciptaan karakter ini ini melalui berbagai penyederhanaan bentuk dan pengaplikasian berbagai macam gaya gambar yang dibuat dengan pendekatan anak yang berguna untuk memasuki dunia anak dan menyampaikan pesan dari cerita yang ingin dibuat.

Dalam penciptaan karakter untuk buku cerita anak *pop-up* ini dilakukan berbagai macam eksplorasi yang berkaitan dengan elemen-elemen pembentuk dari sebuah karakter. Eksplorasi bentuk mata, hidung, mulut, bentuk kepala, bentuk badan, rambut, tangan dan kaki dilakukan hingga dirasa telah mencapai apa yang diharapkan. Eksisting animasi yang pernah ada dilakukan analisis

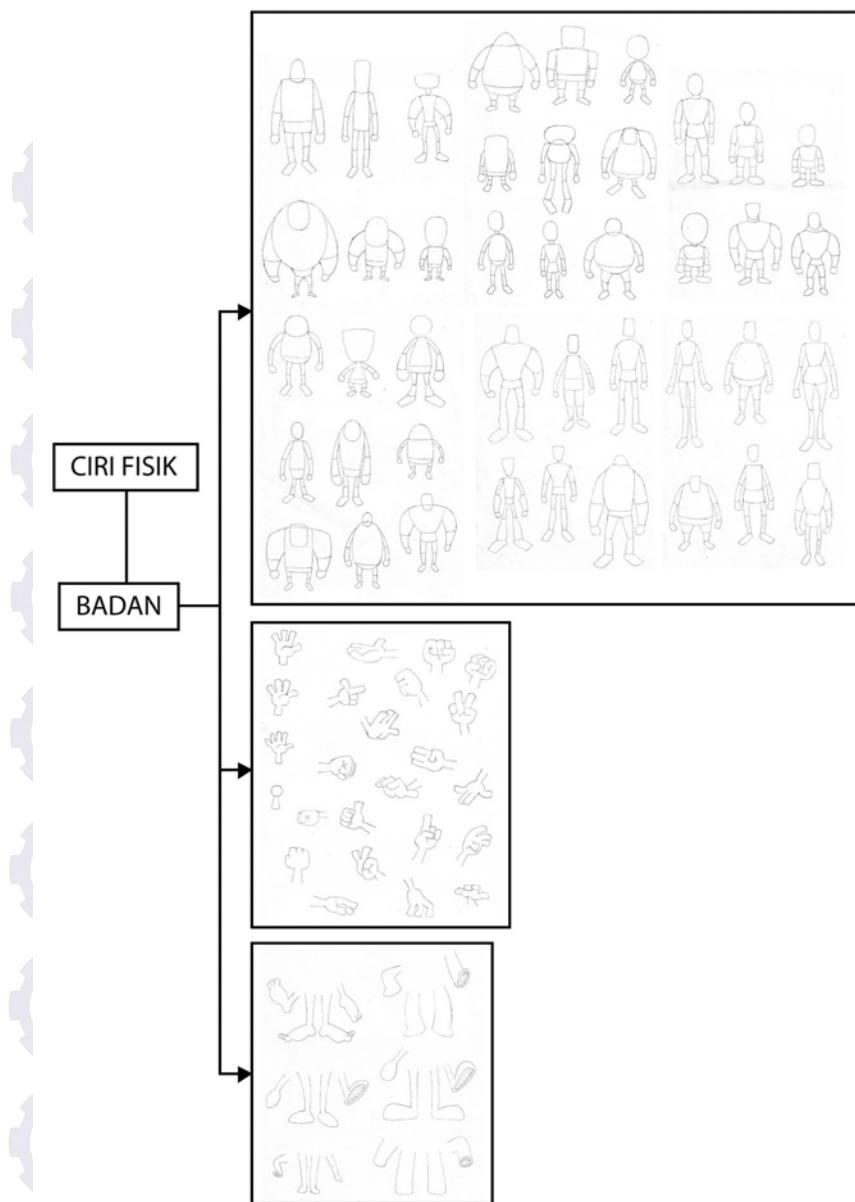
dan adaptasi hal-hal yang dianggap baik dari eksisting tersebut. setelah melalui tahap-tahap itu terciptalah alternatif-alternatif desain yang kemudian dilempar pada pasar untuk menentukan yang paling sesuai dengan selera mereka



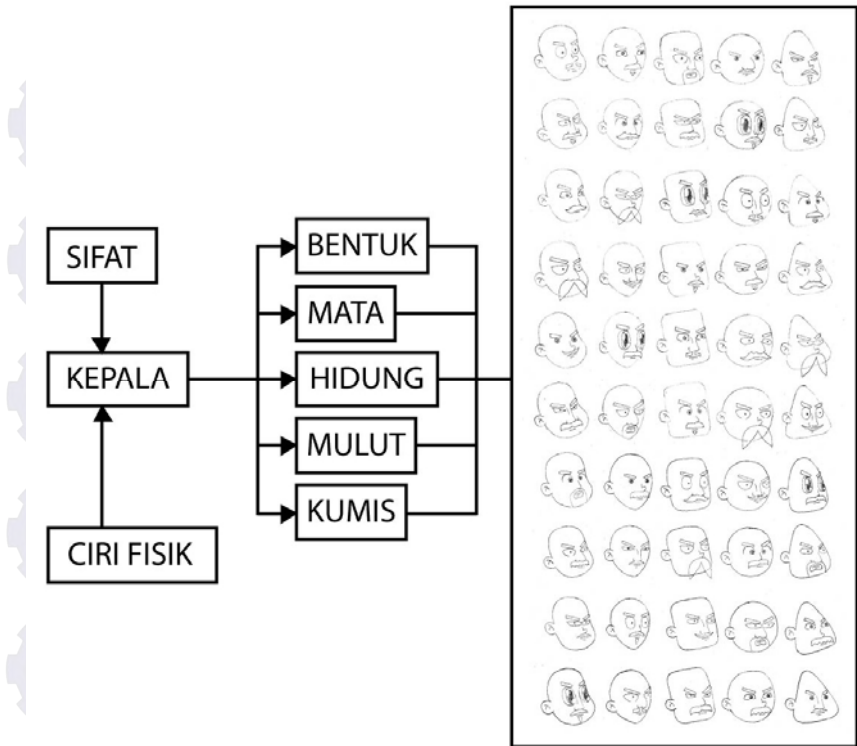
Bagan 4.2 perolehan karakter



Bagan 4.3 Detail studi kepala



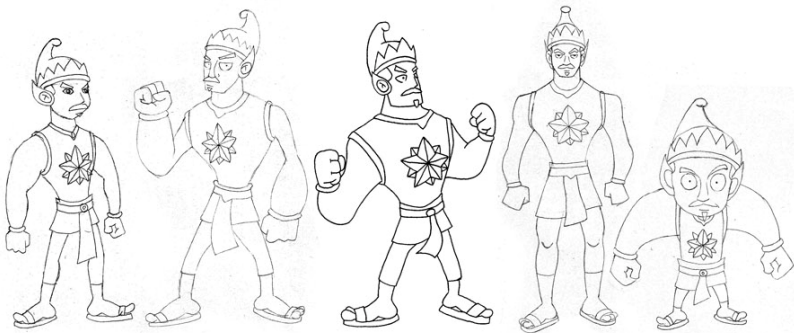
Bagan 4.4 Detail studi badan



Bagan 4.5 Detail studi kepala

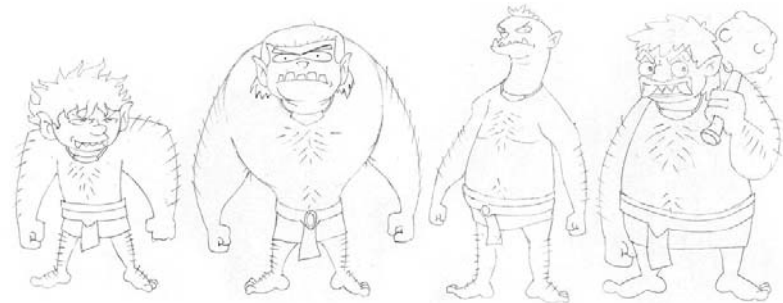
Setelah melalui proses penggabungan dari setiap tahapan eksplorasi mulai dari eksplorasi bentuk kepala, bentuk mata, bentuk hidung, bentuk mulut, bentuk kumis, hingga bentuk tubuh yang disesuaikan dengan karakteristik tiap tokoh yang akan dimunculkan diketemukanlah alternatif-alternatif karakter, yaitu:

- **Gatotkaca.**



Karakter ini memiliki karakteristik: pemberani, jujur, baik hati, tubuh tegap, kekar, sedikit pemalu.

- **Sekipu.**



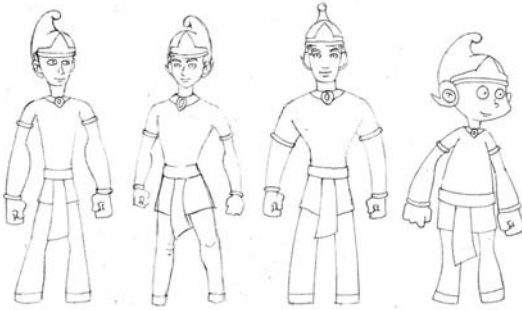
Karakter ini memiliki karakteristik: Dari bangsa raksasa, badan besar, tubuh kekar, kuat, jahat, sedikit bodoh.

- **Arimbi.**



Karakter ini memiliki karakteristik: Cantik, baik hati, sabar, lemah lembut.

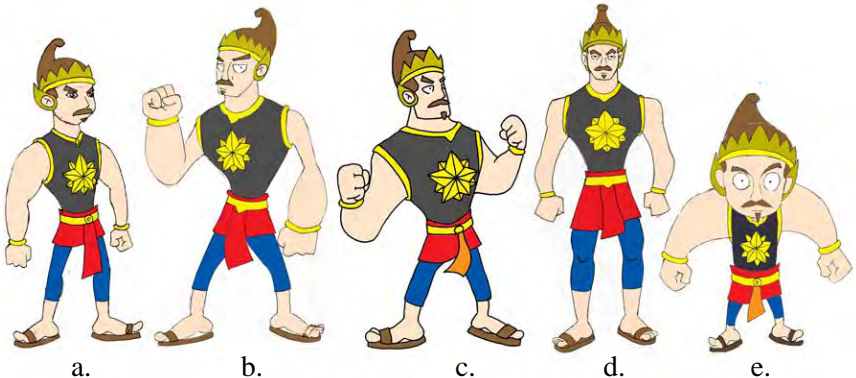
- **Arjuna.**



Karakter ini memiliki karakteristik: Wajah tampan, gagah, lembut, baik hati, pemberani.

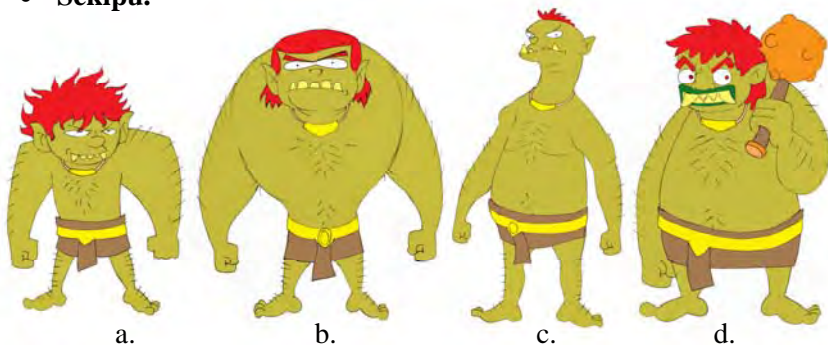
Pewarnaan adalah hal yang perlu dilakukan kemudian, setelah itu dilakukan survey pada 50 anak untuk memilih karakter mana yang menurut mereka yang paling menarik. Visualisasi/ hasil survey tersebut adalah:

- **Gatotkaca.**



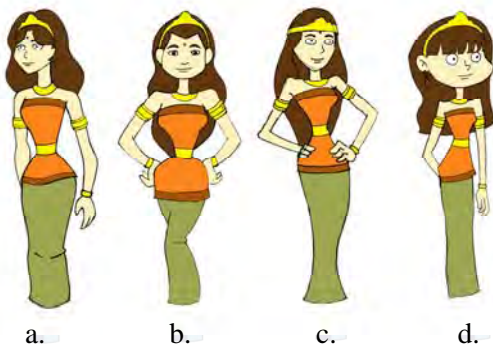
Sebanyak 9 anak memilih alternatif a, Sebanyak 7 anak memilih alternatif b, Sebanyak 13 anak memilih alternatif c, Sebanyak 13 anak memilih alternatif d, Sebanyak 10 anak memilih alternatif e.

- **Sekipu.**



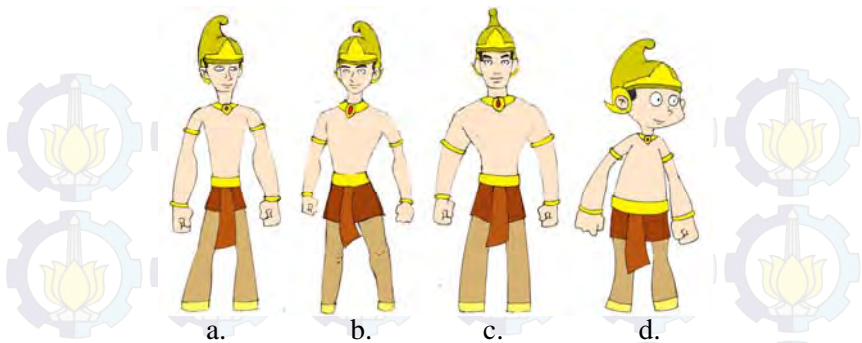
Sebanyak 8 anak memilih alternatif a, Sebanyak 14 anak memilih alternatif b, Sebanyak 11 anak memilih alternatif c, Sebanyak 16 anak memilih alternatif d.

- **Arimbi.**



Sebanyak 16 anak memilih alternatif a, Sebanyak 18 anak memilih alternatif b, Sebanyak 8 anak memilih alternatif c, Sebanyak 8 anak memilih alternatif d.

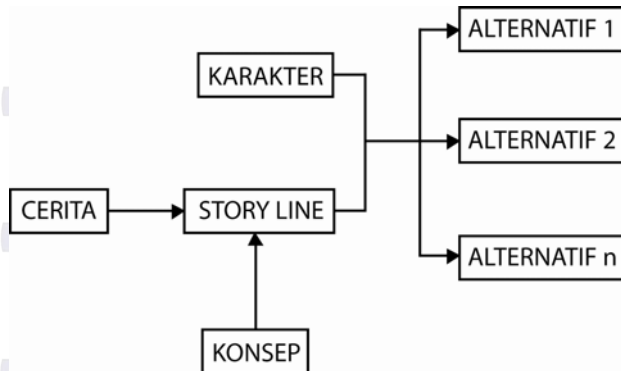
- **Arjuna.**



Sebanyak 5 anak memilih alternatif a, Sebanyak 21 anak memilih alternatif b, Sebanyak 15 anak memilih alternatif c, Sebanyak 9 anak memilih alternatif d.

4.6.9 Storyboard Buku *Pop-Up*

Pembuatan storyboard menjadi sangat penting dalam perancangan ini karena dalam tahapan ini merupakan acuan dasar dalam pembuatan hasil output perancangan. Dalam proses ini konsep yang telah disusun disatukan dengan cerita yang akan diangkat dan ilustrasi yang akan digunakan. Hasil perancangan ini adalah sebuah buku *pop-up* oleh karena itu dalam storyboard ini teknik-teknik tampilan dalam *pop-up* juga dibahas secara rinci untuk menjadi acuan dalam pengerjaan. Penyajian cerita yang diinginkan dipadukan dengan bagaimana tampilan visual yang diharapkan dengan menggunakan berbagai teknik *pop-up* yang ada. Sesuai dengan storyline yang telah dibuat storyboard menggambarkan tampilan visual yang diinginkan beserta teknik *pop-up* yang akan muncul.



Bagan 4.6 Perolehan Storyboard

Karakteristik *pop-up* sangat unik ia dapat menghasilkan visual maupun gerakan untuk menguatkan sebuah cerita yang diinginkan. *Pop-up* dapat digolongkan berdasarkan jenisnya dan dengan mengetahui hal ini penciptaan storyboard akan menjadi lebih maksimal, adapun *pop-up* itu adalah:

Jenis *Pop-up* berdasarkan Sistem gerak

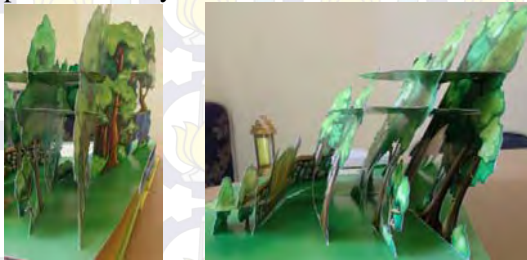
1. *Pop-up* gerak vertikal

Sistem gerak *pop-up* jenis ini akan membuat visual akan dapat bergerak ke arah atas maupun ke arah bawah. *Pop-up* jenis ini memiliki bentuk me-kanis: bentuk berwarna kuning adalah mekanis *pop-up* gerak vertikal sedangkan bentuk berwarna putih adalah halaman bu-

ku. *Pop-up* jenis ini dapat menghasilkan gambar yang berdiri di tengah halaman atau membuat visual yang seakan bergerak keluar dari halaman buku



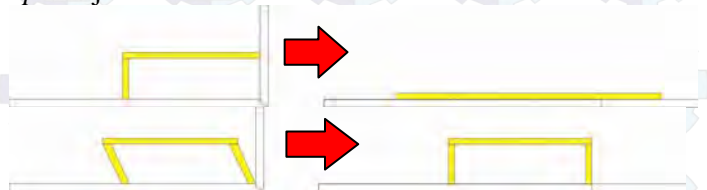
Dasar *pop-up* dibuat tidak rata akan membuat *pop-up* up berdiri dengan memiliki kemiringan tertentu. Mekanis *pop-up* ini ditempatkan pada halaman dengan sudut kemiringan tertentu yang akan menentukan tingkat kemiringan *pop-up* itu sendiri ketika halaman dibuka. Hal ini berguna saat buku tidak terbuka secara sempurna maka *pop-up* masih dapat berdiri dengan baik. Arah *pop-up* menghadap menentukan kemana ia akan bergerak. Jika menghadap atas maka ia akan bergerak keatas begitu pula sebaliknya. Contoh:



Gambar contoh terlihat seakan pepohonan berdiri di atas halaman

2. *Pop-up* gerak horisontal

Sistem gerak *pop-up* jenis ini akan membuat visual akan dapat bergerak ke kanan atas maupun ke arah kiri. *Pop-up* jenis ini memiliki bentuk mekanis:



bentuk berwarna kuning adalah mekanis *pop-up* horisontal sedangkan yang berwarna putih adalah halaman buku. *Pop-up* jenis ini dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan

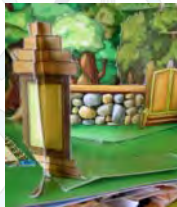
bentuk gambar yang berdiri di atas halaman



atau dapat menghasilkan gambar yang bertumpuk.
Contoh:



Gambar contoh terlihat bebatuan terlihat lebih hidup karena memiliki ketebalan dan memiliki bagian depan dan belakang



Gambar contoh terlihat gapura berdiri di atas halaman

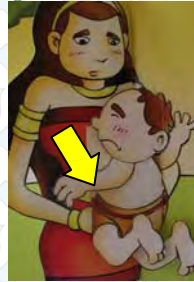


Gambar contoh akan bergerak ke arah kanan mengikuti arah halaman dibuka dan terlihat terbang.

3. *Pop-up* gerak diagonal
Sistem gerak *pop-up* jenis ini akan membuat visual akan dapat bergerak samping. *Pop-up* jenis ini memiliki bentuk mekanis:



bentuk bewarna kuning adalah mekanis *pop-up* diagonal sedangkan yang bewarna putih adalah halaman buku. *Pop-up* jenis ini dapat diman-faatkan untuk menghasilkan bentuk gambar yang bergerak ke samping yang membuat kesan gambar menjadi lebih hidup. Contoh:

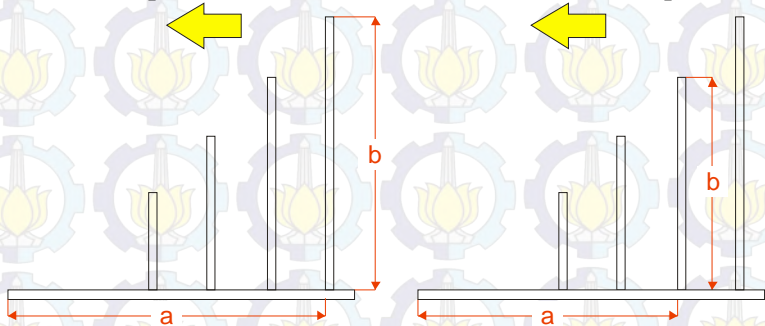


Gambar akan bergerak ke arah bawah (tangan) ketika halaman dibuka

Selain dari pada itu terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menciptakan sebuah *pop-up*, karena kesempurnaan *pop-up* adalah ketika ia berhasil membentuk sebuah gerakan atau dimensi dan dapat kembali masuk ke dalam halaman. Beberapa hal diantaranya adalah:

- Tinggi sebuah *pop-up* (**b**) tidak boleh lebih panjang dari pada jarak dimana *pop-up* itu berdiri hingga ujung halaman buku (yang sesuai dengan arah *pop-up* bergerak)

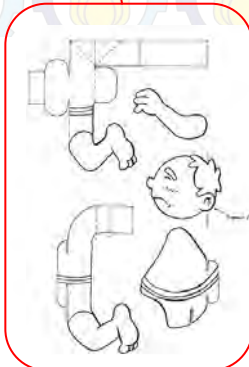
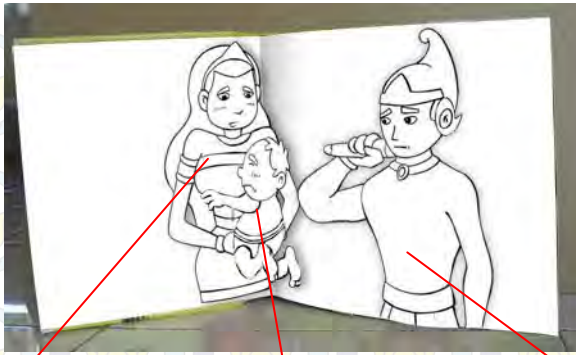
(a). Hal ini ditujukan agar *pop-up* dapat menutup dengan sempurna ke dalam buku ketika halaman di tutup.



4.6.9.1 Halaman 1. Kelahiran Gatotkaca

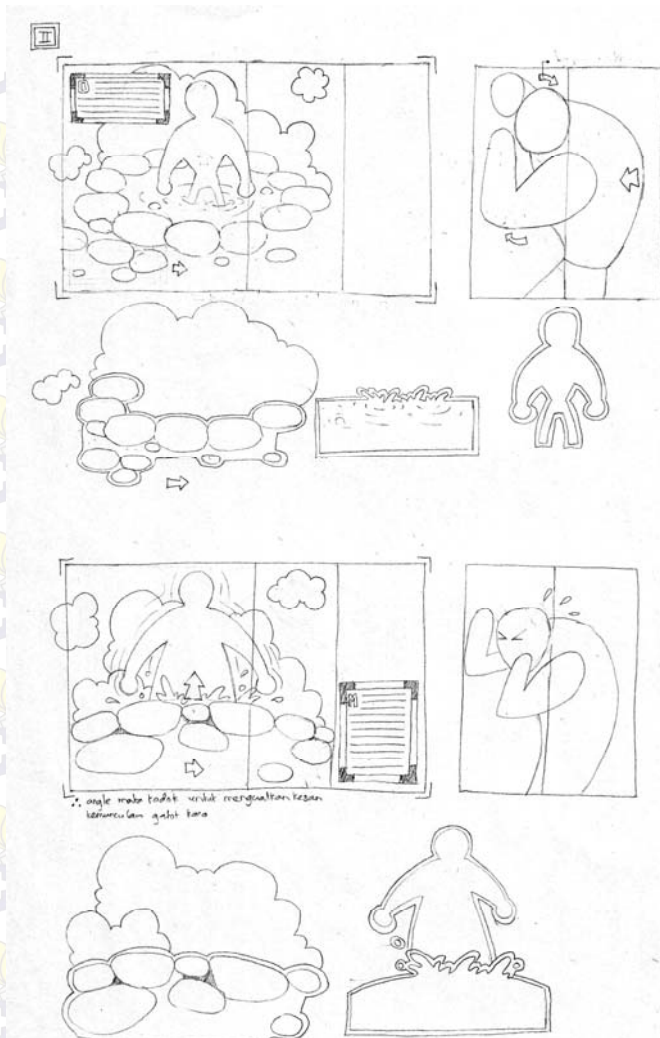
Halaman ini menceritakan bagaimana gatotkaca ketika masih bayi yang hingga umur 1 tahun tali pusarnya belum putus. Digambarkan dengan sosok Arimbi (ibu gatotkaca) yang sedang menggendong gatotkaca kecil sedangkan Arjuna sang paman berusaha mencari pusaka untuk memotong tali pusar kepunakannya itu. Terdapat tabs disebelah kanan halaman yang akan menceritakan perjalanan Arjuna dalam memperoleh pusaka itu dari ketika ia bersemedi hingga bertarung memperebutkan pusaka kunta yang nantinya digunakan untuk memotong tali pusar Gatotkaca.

Setelah melalui proses trial error pengubahan dari tahap storyboard menjadi white dummy (*pop-up* tanpa warna) dari tiap alternatif halaman buku yang dibuat maka muncullah prototype halaman buku sebagai berikut:

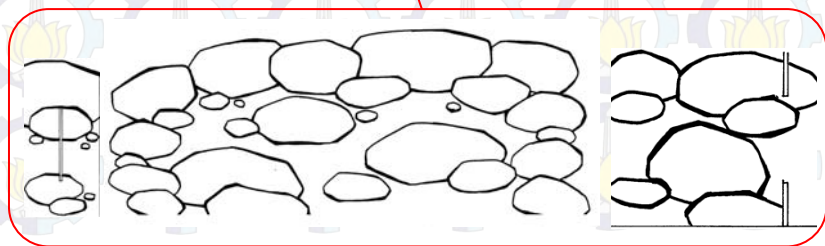
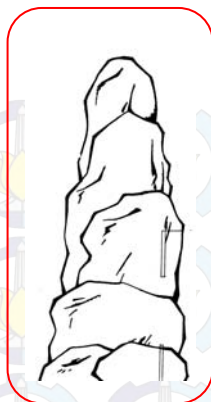


4.6.9.2 Halaman 2. Tumbuh Menjadi Dewasa

Dalam bagian ini diceritakan ketika gatotkaca kecil yang dipinjam oleh betara narada untuk mengusil raksasa yang sedang mengacau di khayangan. Gatotkaca kecil diceburkan beserta pusaka-pusaka dewa yang melebur pada diri gatotkaca sehingga seketika itu gatotkaca kecil menjadi tumbuh dewasa dan dapat mengalahkan raksasa pengacau. Digambarkan dengan sosok gatotkaca yang muncul dari kawah candradimuka dengan tabs raksasa yang ketakutan.

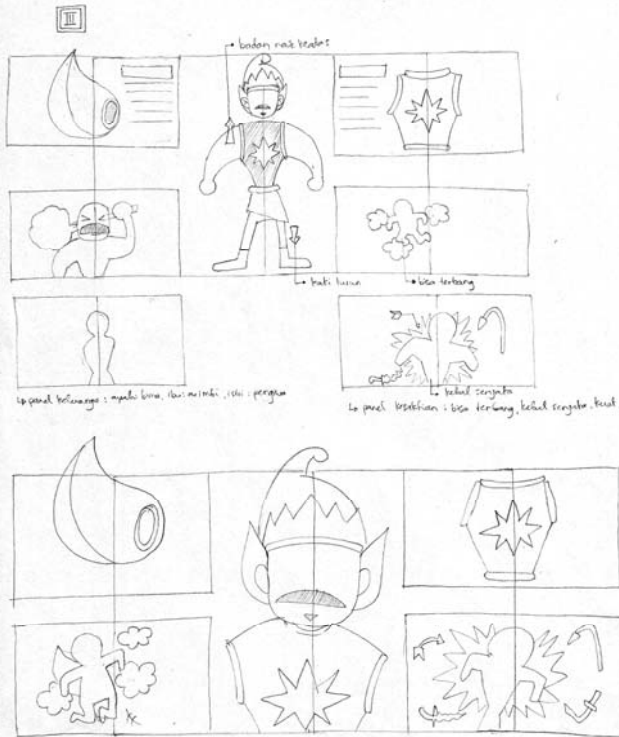


Setelah melalui proses trial error pengubahan dari tahap storyboard menjadi white dummy (*pop-up* tanpa warna) dari tiap alternatif halaman buku yang dibuat maka muncullah prototype halaman buku sebagai berikut:

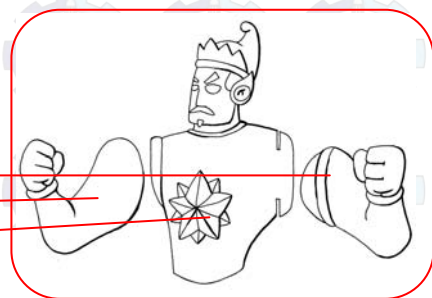
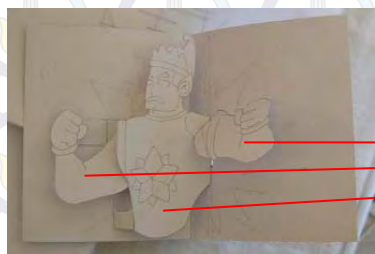
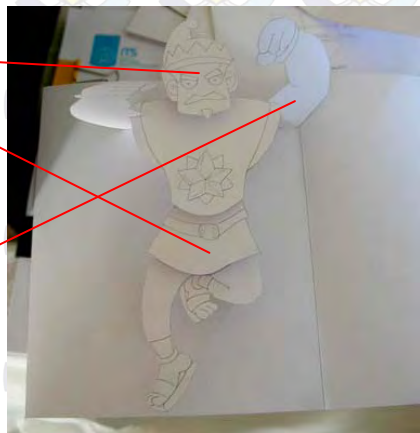
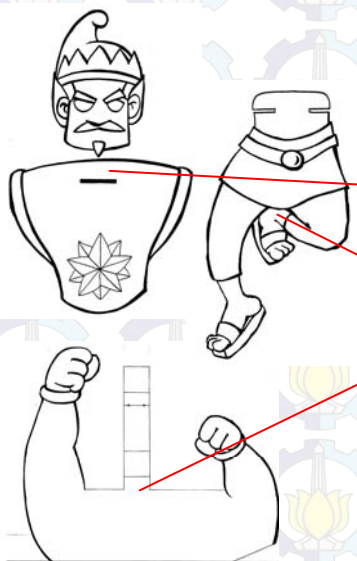
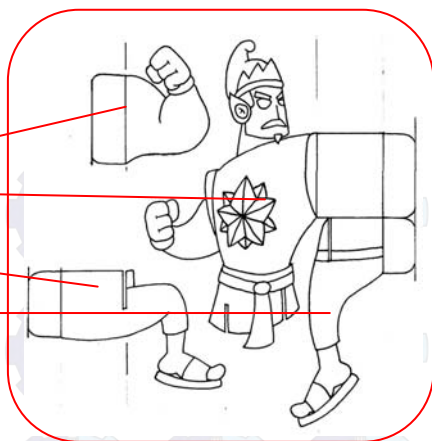
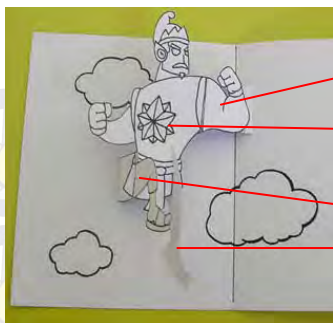


4.6.9.3 Halaman 3. Profile Gatotkaca

Bagian terdapat 4 tabs ditiap sisi atas dan bawah kiri kanan halaman. Dalam masing-masing tabs itu berisikan tentang pusaka-pusaka yang dimiliki gatotkaca, kesaktian yang ia miliki hingga keluarga dekatnya. Di tengah halaman terdapat sosok gatotkaca yang berdiri tegap menggambarkan keperkasaannya. Halaman ini akan menjelaskan sosok gatotkaca itu sendiri sehingga pembaca dapat memperoleh informasi mengenai gatotkaca.



Setelah melalui proses trial error pengubahan dari tahap storyboard menjadi white dummy (*pop-up* tanpa warna) dari tiap alternatif halaman buku yang dibuat maka muncullah prototype halaman buku sebagai berikut:

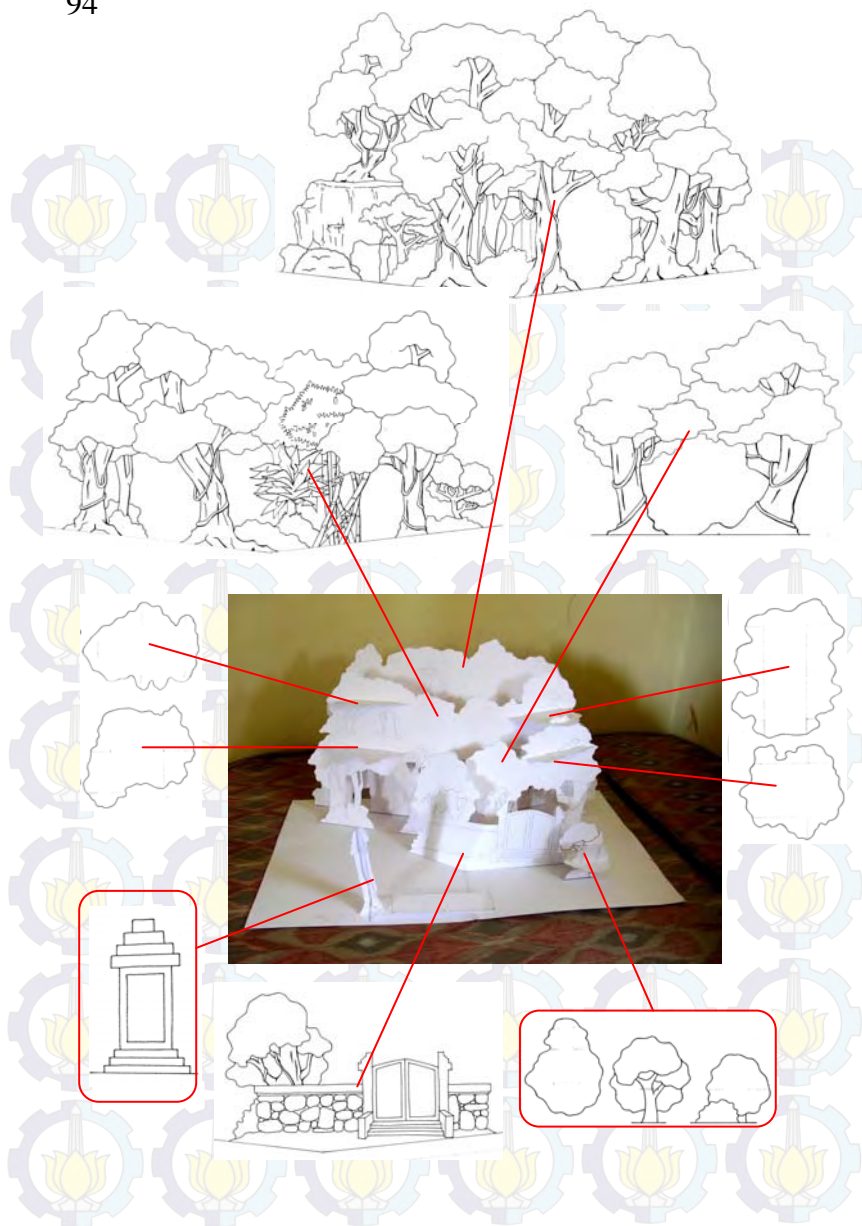


4.6.9.4 Halaman 4. Gatotkaca Menjadi Raja Pringgadani

Halaman ini menampilkan negeri Pringgadani dimana Gatotkaca diangkat menjadi raja menggantikan posisi sang ibu. Negeri Pringgadani yang merupakan negeri para raksasa terkenal dengan keangkerannya. Penggambaran visual dengan memperlihatkan hutan belantara yang rindang dengan banyak raksasa didalamnya. Terdapat pula istana kerajaan didepan halaman yang merupakan kediaman gatotkaca dengan sang ibu.

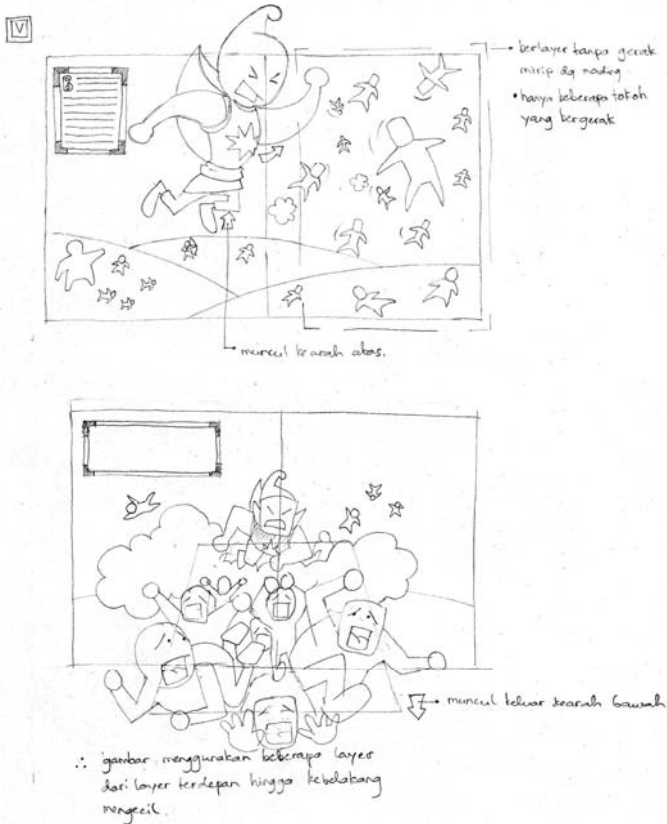


Teknik yang diterapkan pada halaman ini adalah gambar sekan-akan muncul dari halaman berdiri tegak ditengah. Pada halaman ini menggambarkan negara pringgondani yang terdapat di dalam hutan belantara yang lebat. Untuk itu tampilan visual yang dibuat haruslah memiliki kesan rindang, lebat dan megah.

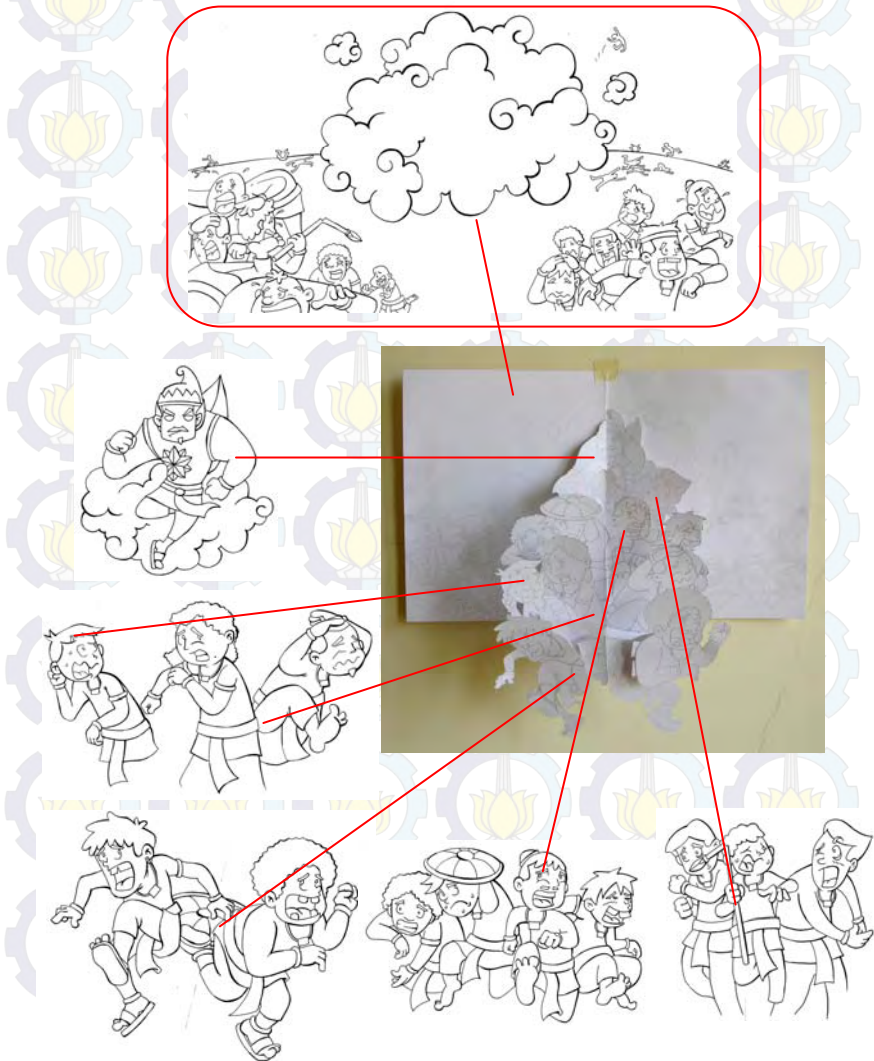


4.6.9.5 Halaman 5. Membantu Dalam Perang Bharatayudha

Penggambaran halaman ini dengan setting padang kurusetra tempat perang Bharatayudha berlangsung. Diperlihatkan pasukan musuh yang hancur belur dihajar oleh gatokaca. Dengan gagah berani gatokaca melawan musuh walaupun jumlahnya sangat banyak. Karena kesaktian yang dimilikinya gatokaca dengan mudah dapat mengalahkan pasukan musuh. Digambarkan sosok gatokaca keluar dari halaman terbang mengalahkan musuh.



Setelah melalui proses trial error pengubahan dari tahap storyboard menjadi white dummy (*pop-up* tanpa warna) dari tiap alternatif halaman buku yang dibuat maka muncullah prototype halaman buku sebagai berikut:



4.7 Estimasi Harga Buku Dan Rencana Pemasaran

Pada perancangan media komik lokal ini berkerja sama dengan KPBA, walaupun organisasi ini adalah organisasi nirlaba independent namun untuk tetap menjaga berlangsungnya organisasi dilakukan penjualan-penjualan buku untuk membantu pemasukan organisasi walaupun itu kecil. Oleh karena itu dilakukan menyamaan standart perhitungan biaya produksi dengan penerbit-penerbit kebanyakan, harga estimasi untuk produksi buku pop-up tokoh-tokoh wayang berseri, seri 'Gatotkaca' dalam jumlah massal, yaitu 500 eksemplar, dengan menggunakan bahan kertas yang baik (Jerman), tinta dari Jerman, dan mesin cetak *Heidelberg* (Jerman) yang merupakan alat Kualitas 1 dalam dunia percetakan, maka untuk menghitung berapakah harga minimal buku ini jika dijual ke *end user*, digunakan metode perhitungan sebagai berikut:

Perhitungan berdasar harga jual per buku

- Penerbit **50% = $5x$ = Rp 46.600,-**
- Penulis **10% = x = Rp 9.320,-**
- Produksi **30% = $3x$ = Rp 28.000,-**
- Distributor **10% = x = Rp 9.320,-**

Total = Rp 93.230,-

Jadi Harga minimal buku adalah Rp 93.230,-, jika harga per buku telah diketahui maka berpakah jumlah laba yang akan didapatkan oleh penerbit dan penulis, maka tinggal mengalikan jumlah eksemplar dengan presentase pihak penerbit dan penulis dalam jumlah rupiah, namun berapakah buku yang harus terjual agar modal awal produksi dan distribusi buku bisa kembali, digunakan metode pengukuran BEP (*Break Event Point*), berikut adalah metodenya:

Laba Penerbit – Penerbit = Rp 46.600,- x 500 = Rp 23.300.000,-

Laba Penulis – Penulis = Rp 9.320,- x 500 = Rp 4.660.000

Modal Awal

– Produksi = **Rp 28.000,- x 500 eksemplar**

– Distributor = **Rp 9.320,- x 500 eksemplar**

Total = Rp 18.660.000,-

BEP

Total Modal Awal : Harga Jual per Buku = BEP

Rp 18.660.000,- : Rp 93.230,- = 200 buku

Jadi BEP akan tercapai jika buku pop-up dapat terjual sebanyak 200 eksemplar di pasar, sehingga 300 buku yang lain merupakan laba bagi penerbit dan penulis sesuai presentase bagiannya. BEP dalam jumlah 200 buku merupakan BEP yang umumnya diharapkan oleh Penerbit pada tiap buku biografi yang pernah diterbitkannya, yaitu tidak melebihi dari $\frac{1}{2}$ jumlah eksemplar yang diluncurkan, pihak penerbit menyatakan hal ini dilakukan untuk mensiasati kerugian yang mungkin terjadi karena kesalahan produksi, distribusi, maupun regulasi peraturan pemerintah yang berubah.

Buku ini merupakan bagian dari sebuah seri buku cerita anak tokoh-tokoh wayang. Tanggapan pasar yang relatif positif akan membuat buku ini dapat diterima dengan baik. Sebagai langkah awal bagi seri buku cerita anak tokoh-tokoh wayang buku ini adalah:

Announcer. Media ini merupakan suatu media audio yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada pengunjung toko buku. Cara kerja announcer adalah CSO mereferensikan buku pop-up ini lewat speaker. Announcer diberitakan kepada toko buku setiap hari dengan frekuensi pemberitaan 4X perhari selama buku masih ada.

Sticker. Media ini nantinya akan dibagi dua yaitu *sticker biasa* yang disertakan pada majalah sebagai bonus dengan tujuan agar media tersebut dapat berfungsi sebagai media promosi gratis ketika konsumen menempelkannya pada benda-benda atau kendaraan yang sering mereka pakai. Yang kedua berupa cutting sticker sebagai media hadiah pada pembelian buku pop-up ini. Secara tidak langsung diharapkan media ini dapat menarik

awareness masyarakat akan komik Godam Reborn 2, dan karena lamanya daur usia media ini, diharapkan juga dapat sebagai reminder yang nantinya akan mendukung terbitnya seri-seri selanjutnya dari buku pop-up ini.

Iklan Majalah. sama dengan iklan pada Wizard Indonesia maupun Shonen Magz, iklan ini berfungsi untuk mengiklankan produk Indosat. Peletakan iklan ini ada pada cover dalam bagian belakang pada komik Godam Reborn 2.

Poster. Poster toko buku sebesar 80X80 cm dengan aplikasi pada toko buku.

Greeting Card. Media ini diberikan pada konsumen setiap pembelian buku pop-up ketika masa promosi. Media ini berupa kartu ucapan yang terdapat elemen pop-up didalamnya yang merupakan bagian promo dari buku ini.



BAB V IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Karakter



Setelah dilakukan eksplorasi mulai dari bentuk hingga warna kemudian dilemparkan kepada segmen terpilih karakter-karakter cerita gatotkaca seperti yang terlihat diatas.

5.2 Font

Ambrosia

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

Penggunaan Font jenis ini digunakan untuk judul tiap naskah halaman dan juga digunakan sebagai judul buku pop-up.

Monotype Corsiva

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

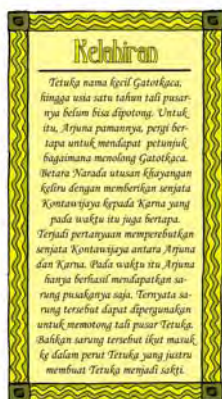
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

Penggunaan Font jenis untuk naskah halaman

5.3 Naskah

5.3.1 Halaman 1: Kelahiran



Tetuka nama kecil Gatotkaca, hingga usia satu tahun tali pusarnya belum bisa dipotong. Untuk itu, Arjuna pamannya, pergi bertapa untuk mendapat petunjuk bagaimana menolong Gatotkaca. Betara Narada utusan khayangan keliru dengan memberikan senjata Kontawijaya kepada Karna yang pada waktu itu juga bertapa. Terjadi pertanyaan memperebutkan senjata Kontawijaya antara Arjuna dan Karna. Pada waktu itu Arjuna hanya berhasil mendapatkan sarung pusaknya saja. Ternyata sarung tersebut dapat

dipergunakan untuk memotong tali pusar Tetuka. Bahkan sarung tersebut ikut masuk ke dalam perut Tetuka yang justru membuat Tetuka menjadi sakti.

5.3.2 Halaman 2: Jagoan Dewa

Khayangan mendapat serangan dari kerajaan Trabelasuket di bawah pimpinan Patih Sekipu. Betara Narada meminta bantuan Gatotkaca kecil untuk melawan Sekipu. Merasa dihina karena



harus berhadapan dengan anak kecil, Patih Sekipu meminta Narada, Gatotkaca diceburkan ke dalam kawah Candradimuka disertai berbagai jenis senjata pusaka para dewa. Ajaib, Gatotkaca muncul ke permukaan dalam wujud seorang laki-laki dewasa. Selanjutnya, Gatotkaca kembali bertarung dengan Patih Sekipu dan berhasil mengalahkannya.

5.3.4 Halaman 3: Gatotkaca

Gatotkaca adalah Putra dari Bima dari keluarga Pandawa. Ibunya bernama Arimbi dari bangsa raksasa. Gatotkaca memiliki kesaktian yang luar biasa. Ia memiliki budi pekerti yang luhur. Suka menolong yang lemah, membela kebenaran dan berani menagakkkan keadilan. Gatotkaca memiliki kesaktian seperti dapat terbang tanpa menggunakan sayap, kebal senjata hingga keku-atan yang mengesankan. Gatotkaca biasa disebut ksatria Pringgadani, selain dari itu ia juga memiliki julukan yang sangat terkenal yaitu “otot kawat tulang besi”.



5.3.5 Halaman 4: Raja Pringgadani

Kerajaan Pringgadani adalah sebuah kerajaan yang dikelilingi hutan yang sangat lebat. Negara itu diperintah oleh seorang raja bernama Arimba kakak dari Arimbi Ibunda gatotkaca. Setelah Arimba meninggal dunia ditangan Bima pada saat para Pandawa membangun Kerajaan Amarta. Arimbi memegang tahta Pringgadani yang telah diperistri Bima yang kelak akan diserahkan pada putra mereka ketika telah dewasa. Setelah dewasa Gatotkaca memerintah kerajaan Pringgadani dengan bijaksana.



5.3.6 Halaman 5: Bharatayudha

Perang Bharatayudha adalah perang yang telah diramalkan oleh para Dewa. Perang antara Pandawa dan Kurawa ini berlangsung



di padang Kurusetra. Gatotkaca menjadi ujung tombak pasukan pandawa dalam melawan Kurawa. Pasukan Kurawa menjadi porak poranda oleh kesaktian Gatotkaca. Mereka berlarian berusaha kabur dari serangan Gatotkaca. Kondisi ini memaksa Adipati Karna untuk menggunakan senjata Kontawijaya. Gatotkaca tertusuk di bagian pusar dimana sarung Kontawijaya tersimpan.

5.4 POP-UP PERHALAMAN

5.4.1 KOVER BUKU



Kofer depan



Kofer belakang

5.4.2 Halaman 1. Kelahiran Gatotkaca

Halaman ini bercerita tentang gatotkaca ketika masih bayi yang hingga berumur 1 tahun tali pusarnya belum juga putus. Digambarkan dengan sosok Arimbi (ibu gatotkaca) yang sedang menggendong Tetuka (gatotkaca kecil) yang sedang menangis.

Arjuna sang paman berusaha mencari pusaka untuk memotong tali pusar keponakannya itu.



Arimbi dan Gatotkaca kecil bergerak ke kanan ketika halaman dibuka. tangan gatotkaca bergerak turun



Tangan Arjuna bergerak naik ketika tabs kanan dibuka. Menggunakan tehnik pop-up gerak diagonal pada tangan sehingga dapat bergerak naik.

5.4.3 Halaman 2. Tumbuh Jadi Dewasa

Halaman ini bercerita ketika Tetuka (gatotkaca kecil) yang dipinjam oleh Betara Narada untuk mengusir raksasa yang sedang mengacau di khayangan. Tetuka diceburkan kedalam

kawah candradimuka beserta pusaka-pusaka dewa. Secara menakjubkan Gatotkaca muncul menjadi sosok pria dewasa dan pusaka-pusaka dewa itu melebur pada dirinya dan menambah kesaktiannya. Akhirnya raksasa pengacau dapat diusir. Digambarkan dengan sosok gatotkaca yang muncul dari kawah candradimuka dengan tabs raksasa yang ketakutan.



Halaman ini menggunakan penggabungan tehnik pop-up yaitu pop-up gerak secara vertikal dan pop-up gerak horisontal. Gatotkaca muncul dari dalam kawah



Pada Tabs kanan terdapat sosok raksasa yang ketakutan melihat sosok Gatotkaca. Kedua tangannya bergerak naik sebagai perlambanan ketakutannya

5.4.4 Halaman 3. Profile Gatotkaca

Halaman ini bercerita tentang sosok Gatotkaca sebagai seorang pahlawan pembela kebenaran. Gatokaca muncul keluar halaman dengan gagah perkasa. Pada bagian tabs berisikan

tentang kesaktian-kesaktian Gatotkaca yang kebal terhadap senjata dan mampu terbang menembus awan.



Gatotkaca bergerak keatas keluar dari halaman. Menggunakan tehnik po-up gerak vertikal.





Kedua tangan Gatotkaca turun kebawah ketika tasbs dibuka. Menggunakan tehnik pop-up gerak horisontal pada badan dan pop-up gerak diagonal pada tangan yang membuat kedua tangannya dapat bergerak turun



Sosok Gatotkaca bergerak ke kanan ketika tabs dibuka.

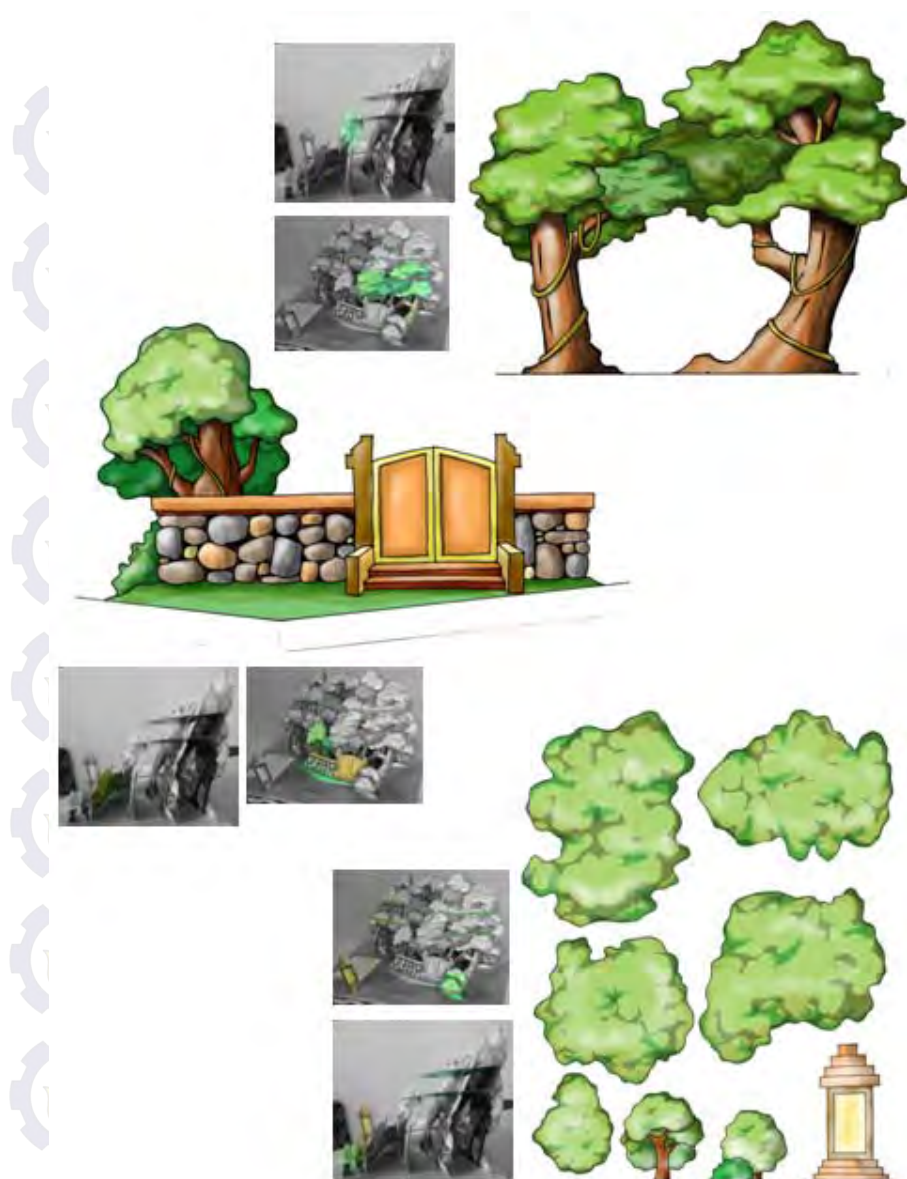
5.4.5 Halaman 4. Menjadi Raja Pringgadani

Halaman ini menggambarkan kerajaan Pringgadani, negeri kelahiran Gatokaca. Kerajaan Pringgadani adalah sebuah kerajaan yang dikelilingi hutan yang sangat lebat. Gatotkaca diangkat menjadi raja kerajaan ini menggantikan sang ibu dan ia memerintah negerinya dengan bijaksana.



Adapun gambar per layer tiap bagian pop-up halaman ini adalah:





5.4.6 Halaman 5. Perang Bharatayudha

Halaman ini menceritakan kejadian pada perang Bharatayudha. Perang ini berlangsung antara pihak Pandawa melawan pihak Kurawa. Gatotkaca merupakan ujung tombak pasukan Pandawa melawan kejahatan pasukan Kurawa. Gatotkaca berhasil memporak porandakan bala tentara Kurawa. Pasukan Kurawa berlarian ketakutan melihat kesaktian Gatotkaca.



Pada halaman ini ditampilkan pasukan kurawa yang berlarian ketakutan dikejar gatotkaca. Para pasukan yang sedang berusaha kabur itu diperlihatkan sangat ketakutan sampai-sampai mereka berlarian keluar dari halaman buku. Untuk membentuk tampilan visual itu diperlukan mekanisme yang dapat membuat seakan-akan keluar dari halaman tersebut. Sedangkan untuk kesan ramainya disesuaikan dengan ukuran halaman.





BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Buku pop-up dapat memberikan suatu yang berbeda dibandingkan dengan buku biasa. Buku jenis ini dapat memberikan sensasi dalam menikmati cerita lebih menarik. Keunikan dari buku pop-up mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser hingga bagian yang dapat berubah bentuk menciptakan kenyamanan dalam menikmati cerita. Kejutan-kejutan dalam setiap halaman buku memberikan ketakjuban ketika halaman buku dibuka.

Manfaat yang dapat diperoleh dari buku ini sangatlah banyak mulai dari mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku, lebih mendekatkan anak dengan orang tua, dapat mengembangkan kreatifitas anak, merangsang imajinasi anak, menanamkan pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda). Selain itu buku pop-up juga dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan terhadap membaca.

Cerita wayang kini semakin tertinggalkan. Anak-anak sekarang jauh lebih kenal karakter kartun / komik jepang daripada kesenian wayang yang notabene merupakan warisan leluhur sendiri. Kartun Jepang baik berupa komik atau film telah mewarnai kehidupan anak muda hingga mereka mulai akrab dengan nama-nama makanan atau mungkin budaya yang berlaku sehari-hari.

Wayang yang merupakan salah satu warisan bangsa tidak boleh dibiarkan hilang tanpa ada yang meneruskan. Salah satu solusi pelestarian kesenian bayangan ini dengan menyasarkan para generasi muda. Salah satu caranya dengan memberikan informasi mengenai tokoh-tokoh wayang pada mereka.

6.2 Saran

Pada Penelitian ini diharapkan dapat mencapai tujuan utama yang telah disebutkan dalam bab sebelumnya, antara lain adalah :

1. Kebudayaan wayang dapat terjaga kelestariannya
2. Buku pop-up menjadi salah satu alternatif bacaan anak
3. Dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Oleh karena keterbatasan waktu, output desain yang dihasilkan dalam penelitian kali ini mungkin masih ada kekurangan. Namun penulis dengan tangan terbuka menerima saran dan kritik dari teman-teman mahasiswa maupun dosen pembimbing untuk lebih menyempurnakan hasil karya guna mengembangkan daya kreasi dan inovasi dalam pembuatan buku ini. Diharapkan dengan adanya komik ini menjadi suatu pelopor kemajuan perkomikan di Jurusan Desain Produk Industri, Desain Komunikasi Visual pada khususnya dan lingkup profesi Desainer pada umumnya

Mohon isilah kuesioner ini dengan jujur dan sebaik-baiknya.
Dengan cara melingkari salah satu huruf mewakili pendapat anda.

Nama :

Jenis kelamin :

Umur :

Telp / Alamat :

1. Tahukah kamu tentang wayang ?
 - a. Ya
 - b. tidak (stop)
2. Darimana kamu mengetahuinya?
 - a. Melihat langsung
 - c. Komik
 - e. Buku pelajaran
 - b. Televisi
 - d. Internet
 - f. Lain-lain
3. Apakah kamu tahu dan paham bahasa wayang di pementasan ?
 - a. Sangat paham
 - c. Cukup paham
 - e. Tidak paham
 - b. Paham
 - d. Kurang paham
4. Apakah kamu banyak tokoh-tokoh wayang ?
 - a. Sangat tahu
 - c. Cukup tahu
 - e. Tidak tahu
 - b. Tahu
 - d. Kurang tahu
5. Apakah kamu tahu cerita wayang ?
 - a. Sangat tahu
 - c. Cukup tahu
 - e. Tidak tahu
 - b. Tahu
 - d. Kurang tahu
6. Apakah kamu berminat untuk menyaksikan pementasan wayang ?
 - a. Berminat (lanjut no 7)
 - b. Tidak (lanjut no 8)
7. Hal yang menyebabkan kamu berminat (boleh lebih dari satu)
 - a. Cerita wayang
 - b. Karakter wayang
 - c. Gamelan
 - d. Format pementasan
 - e. Dalang
 - f. Lainnya.....
8. Hal yang menyebabkan tidak berminat (boleh lebih dari satu)
 - a. Cerita wayang
 - b. Karakter wayang
 - c. Gamelan
 - d. Format pementasan
 - e. Dalang
 - f. Lainnya.....

Jenis kelamin

| | |
|-----------|----------|
| Laki-laki | 27 Orang |
| Perempuan | 23 Orang |

Usia

| | |
|--------|----------|
| < 5 th | 0 Orang |
| 5 th | 7 Orang |
| 6 th | 18 Orang |
| 7 th | 21 Orang |
| < 7th | 4 Orang |

1. Tahukah kamu tentang wayang ?

| | |
|--------------|----------|
| Ya | 34 Orang |
| Tidak (Stop) | 16 Orang |

2. Darimana kamu mengetahuinya?

| | |
|------------------|----------|
| Melihat langsung | 0 Orang |
| Televisi | 7 Orang |
| Komik | 4 Orang |
| Internet | 0 Orang |
| Buku pelajaran | 23 Orang |
| Lain-lain | 0 Orang |

3. Apakah kamu tahu dan paham bahasa wayang di pementasan ?

| | |
|--------------|----------|
| Sangat paham | 0 Orang |
| Paham | 0 Orang |
| Cukup paham | 5 Orang |
| Kurang paham | 5 Orang |
| Tidak paham | 24 Orang |

4. Apakah kamu banyak tokoh-tokoh wayang ?

| | |
|-------------|---------|
| Sangat tahu | 0 Orang |
| Tahu | 0 Orang |
| Cukup tahu | 0 Orang |
| Kurang tahu | 0 Orang |
| Tidak tahu | 0 Orang |

5. Apakah kamu tahu cerita wayang ?

| | |
|-------------|----------|
| Sangat tahu | 0 Orang |
| Tahu | 0 Orang |
| Cukup tahu | 1 Orang |
| Kurang tahu | 12 Orang |
| Tidak tahu | 21 Orang |

6. Apakah kamu berminat untuk menyaksikan pementasan wayang ?

| | | |
|----------|---------------|----------|
| Berminat | (lanjut no 7) | 11 Orang |
| Tidak | (lanjut no 8) | 23 Orang |

7. Hal yang menyebabkan kamu berminat (boleh lebih dari satu)

| | |
|-------------------|----------|
| Cerita wayang | 2 Orang |
| Karakter wayang | 11 Orang |
| Gamelan | 5 Orang |
| Format pementasan | 0 Orang |
| Dalang | 9 Orang |
| Lainny | 0 Orang |

8. Hal yang menyebabkan tidak berminat (boleh lebih dari satu)

| | |
|-------------------|----------|
| Cerita wayang | 5 Orang |
| Karakter wayang | 0 Orang |
| Gamelan | 0 Orang |
| Format pementasan | 20 Orang |
| Dalang | 3 Orang |
| Lainnya | 0 Orang |

Sebelum mengisi kuisioner, harap diisi terlebih dahulu data responden berikut ini. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Nama :

Jenis kelamin :

Usia :

Alamat :

Penghasilan a. < Rp. 1,500.000
 b. Rp. 1.500.000 – Rp. 3.000.000
 c. > Rp. 3.000.000

1. Tahukah anda tentang buku pop-up?

a. Ya b. Tidak (stop)

2. Apakah anda tertarik memilikinya?

a. Ya b. Tidak (lanjut ke pertanyaan 4)

3. Hal apa yang membuat anda tertarik memilikinya? (boleh pilih lebih dari 1)

a. Visual gambarnya c. Manfaatnya e. Lainnya

b. Ceritanya d. Kejutannya

4. Hal apa yang membuat anda tidak tertarik memilikinya? (boleh pilih lebih dari 1)

a. Harga mahal c. Susah mendapatnya e. lainnya

b. Ukuran buku d. Ceritanya

5. Menurut anda apakah buku pop-up bermanfaat?

a. Ya b. Tidak

6. Menurut apa manfaatnya? (boleh pilih lebih dari 1)

a) Mengembangkan kreatifitas anak

b) Mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak

c) Merangsang imajinasi

d) Menambah pengetahuan anak

e) Melatih anak menghargai buku

f) Langkah awal menumbuhkan minat baca kepada anak

g) Lainnya, sebutkan.....

7. Tema buku pop-up apa yang anda ketahui?

a. Cerita rakyat c. Pengetahuan e. Lainnya

b. Dongeng d. Sejarah

8. Tema buku pop-up apa yang anda inginkan?

a. Cerita rakyat c. Pengetahuan e. Lainnya

b. Dongeng d. Sejarah

9. Apakah anda memiliki buku pop-up?

a. Ya b. Tidak (lanjut ke pertanyaan 11)

10. Darimana anda memperolehnya?

a. Membeli di toko buku c. Pemberian

b. Membeli di Internet d. Lainnya

11. Harga berapakah yang pantas untuk sebuah buku pop-up?

a. Dibawah Rp. 50.000 c. Rp. 100.000 – Rp. 150.000

b. Rp. 50.000 – Rp. 100.000 d. Rp. 150.000 – Rp. 200.000

e. Di atas Rp. 200.000



Jenis kelamin

| | |
|-----------|----------|
| Laki-laki | 27 Orang |
| Perempuan | 23 Orang |

Usia

| | |
|------------|----------|
| < 25 th | 3 Orang |
| 25 - 30 th | 7 Orang |
| 30 - 35 th | 10 Orang |
| 35 - 40 th | 13 Orang |
| 40 - 45 th | 13 Orang |
| < 45th | 4 Orang |

Penghasilan

| | |
|-------------------------------|----------|
| < Rp. 1.500.000 | 3 Orang |
| Rp. 1.500.000 – Rp. 3.000.000 | 27 Orang |
| > Rp. 3.000.000 | 20 Orang |

1. Tahukah anda tentang buku pop-up?

| | |
|--------------|----------|
| Ya | 17Orang |
| Tidak (stop) | 33 Orang |

2. Apakah anda tertarik memilikinya?

| | |
|--------------------------------|----------|
| Ya | 13 Orang |
| Tidak (lanjut ke pertanyaan 4) | 4 Orang |

3. Hal apa yang membuat anda tertarik memilikinya? (boleh pilih lebih dari 1)

| | |
|------------------|----------|
| Visual gambarnya | 13 Orang |
| Ceritanya | 5 Orang |
| Manfaatnya | 7 Orang |
| Kejutannya | 10 Orang |
| Lainnya | 0 Orang |

4. Hal apa yang membuat anda tidak tertarik memilikinya? (boleh pilih lebih dari 1)

| | |
|-------------------|---------|
| Harga mahal | 4 Orang |
| Ukuran buku | 1 Orang |
| Susah mendapatnya | 2 Orang |
| Ceritanya | 0 Orang |
| Lainnya | 0 Orang |

5. Menurut anda apakah buku pop-up bermanfaat?

| | |
|-------|----------|
| Ya | 15 Orang |
| Tidak | 2 Orang |

6. Menurut apa manfaatnya? (boleh pilih lebih dari 1)

| | |
|--------------------------------|---------|
| Mengembangkan kreatifitas anak | 9 Orang |
|--------------------------------|---------|

| | |
|---|---------|
| Mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak | 6 Orang |
| Merangsang imajinasi | 7 Orang |
| Menambah pengetahuan anak | 3Orang |
| Melatih anak menghargai buku | 5 Orang |
| Langkah awal menumbuhkan minat baca kepada anak | 2Orang |
| Lainnya | 0 Orang |

7. Tema buku pop-up apa yang anda ketahui?

| | |
|---------------|---------|
| Cerita rakyat | 5 Orang |
| Dongeng | 8 Orang |
| Pengetahuan | 4 Orang |
| Sejarah | 0 Orang |
| Lainnya | 0 Orang |

8. Tema buku pop-up apa yang anda inginkan?

| | |
|---------------|---------|
| Cerita rakyat | 6 Orang |
| Dongeng | 8 Orang |
| Pengetahuan | 4 Orang |
| Sejarah | 0 Orang |
| Lainnya | 0 Orang |

9. Apakah anda memiliki buku pop-up?

| | |
|-------------------------------|---------|
| Ya | 9 Orang |
| Tidak (lanjut ke pertanyaan 1 | 8 Orang |

10. Darimana anda memperolehnya?

| | |
|----------------------|---------|
| Membeli di toko buku | 9 Orang |
| Membeli di Internet | 0 Orang |
| Pemberian | 0 Orang |
| Lainnnnya | 0 Orang |

11. Harga berapakah yang pantas untuk sebuah buku pop-up?

| | |
|---------------------------|---------|
| Dibawah Rp. 50.000 | 0 Orang |
| Rp. 50.000 – Rp. 100.000 | 6 Orang |
| Rp. 100.000 – Rp. 150.000 | 6 Orang |
| Rp. 150.000 – Rp. 200.000 | 5 Orang |
| Di atas Rp. 200.000 | 0 Orang |

Nama :
Jenis Kelamin : L/P
Usia :
Alamat :

Pilih angka atau abjad yang ada, sesuai dengan jawaban yang kamu pilih!

1. Menurut kamu jenis font atau huruf yang paling kamu anggap bagus adalah...

a.

Gatotkaca

b.

Gatotkaca

c.

GATOTKACA

d.

GATOTKACA

e.

Gatotkaca

f.

gatotkaca

2. Dari font atau huruf yang paling kamu suka, penempatannya yang paling bagus adalah...

a. menggunakan frame

b. gaya gulungan kertas

c. tanpa apa-apa



3. Menurut kamu tone warna atau warna-warna yang paling kamu suka adalah...
- a.



b.



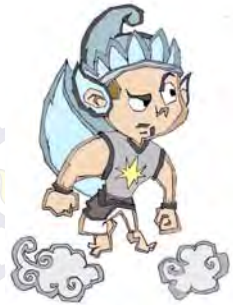
c.



4. Menurut kamu gaya pewarnaan karakter yang paling kamu suka adalah ...

- a. Garis tipis b. Outline tebal C. Garis tegas dan kaku



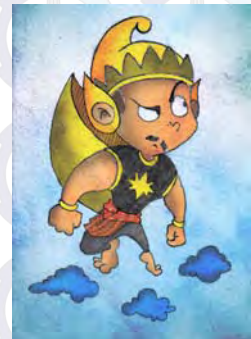
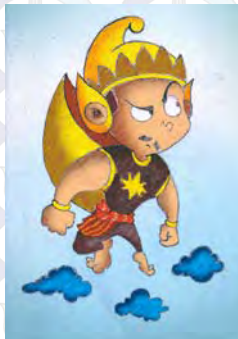
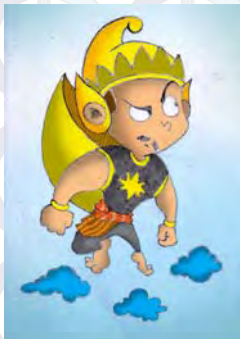
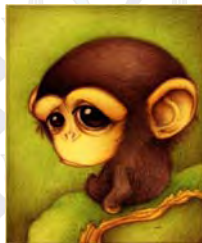


5. Menurut kamu gaya pewarnaan karakter yang paling kamu suka adalah...

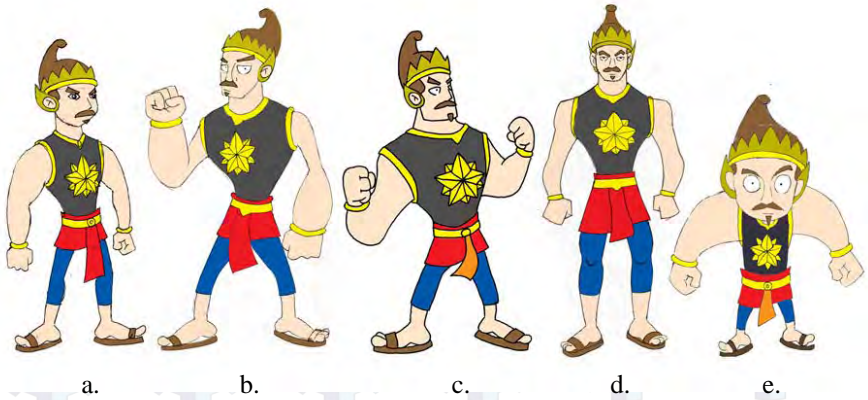
a.

b.

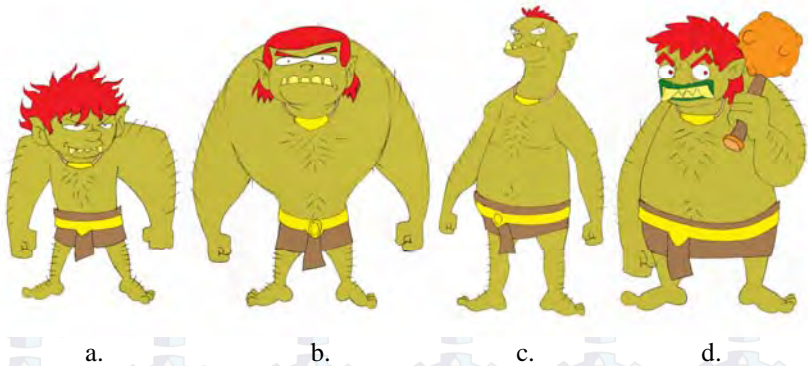
c.



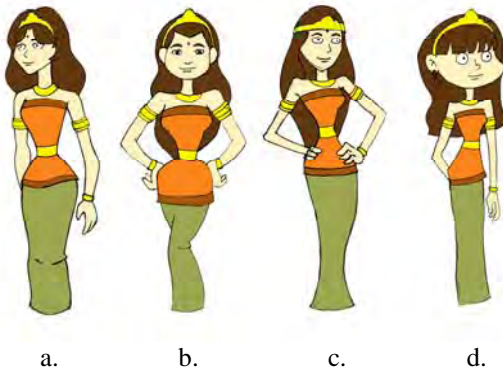
6. Menurut kamu, karakter tokoh Gatotkaca yang paling kamu suka adalah...



7. Menurut kamu, karakter tokoh Raksasa yang paling kamu suka adalah...



8. Menurut kamu, karakter tokoh Arimbi yang paling kamu suka adalah...



9. Menurut kamu, karakter tokoh Arjuna yang paling kamu suka adalah...



a.

b.

c.

d.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

Jenis kelamin

| | |
|-----------|----------|
| Laki-laki | 27 Orang |
| Perempuan | 23 Orang |

Usia

| | |
|------------|----------|
| < 25 th | 3 Orang |
| 25 - 30 th | 7 Orang |
| 30 - 35 th | 10 Orang |
| 35 - 40 th | 13 Orang |
| 40 - 45 th | 13 Orang |
| < 45th | 4 Orang |

1. Menurut kamu jenis font atau huruf yang paling kamu anggap bagus adalah...

| | |
|---|----------|
| a | 8 Orang |
| b | 10 Orang |
| c | 10 Orang |
| d | 10 Orang |
| e | 7 Orang |
| f | 10 Orang |

2. Dari font atau huruf yang paling kamu suka, penempatannya yang paling bagus adalah...

| | |
|---|----------|
| a | 13 Orang |
| b | 21 Orang |
| c | 16 Orang |

3. Menurut kamu tone warna atau warna-warna yang paling kamu suka adalah...

| | |
|---|----------|
| a | 14 Orang |
| b | 15 Orang |
| c | 21 Orang |

4. Menurut kamu gaya pewarnaan karakter yang paling kamu suka adalah ...

| | |
|---|----------|
| a | 17 Orang |
| b | 15 Orang |
| c | 21 Orang |

5. Menurut kamu gaya pewarnaan karakter yang paling kamu suka adalah...

| | |
|---|----------|
| a | 19 Orang |
| b | 16 Orang |
| c | 15 Orang |

6. Menurut kamu, karakter tokoh Gatotkaca yang paling kamu suka adalah...

| | |
|---|----------|
| a | 9 Orang |
| b | 7 Orang |
| c | 13 Orang |
| d | 13 Orang |
| e | 10 Orang |

7. Menurut kamu, karakter tokoh Raksasa yang paling kamu suka adalah...

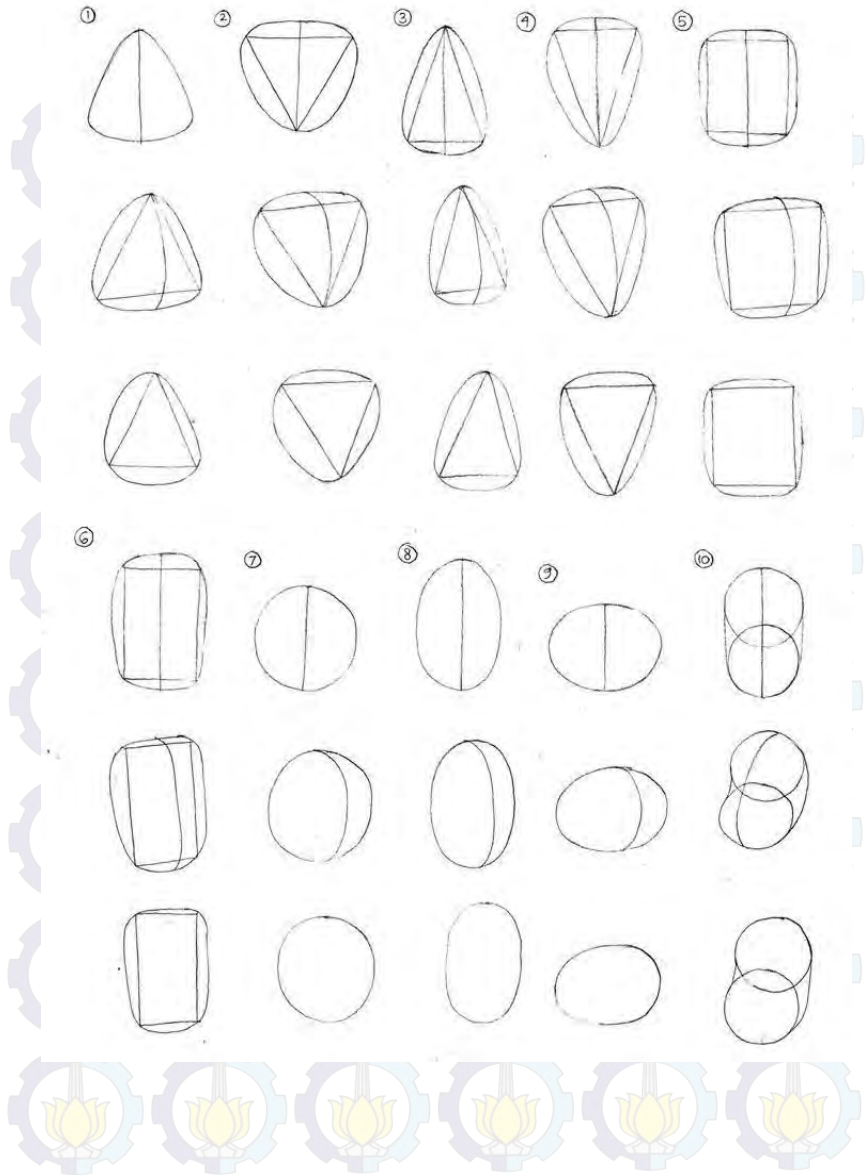
| | |
|---|----------|
| a | 8 Orang |
| b | 14 Orang |
| c | 11 Orang |
| d | 16 Orang |

8. Menurut kamu, karakter tokoh Arimbi yang paling kamu suka adalah...

| | |
|---|----------|
| a | 16 Orang |
| b | 18 Orang |
| c | 8 Orang |
| d | 8 Orang |

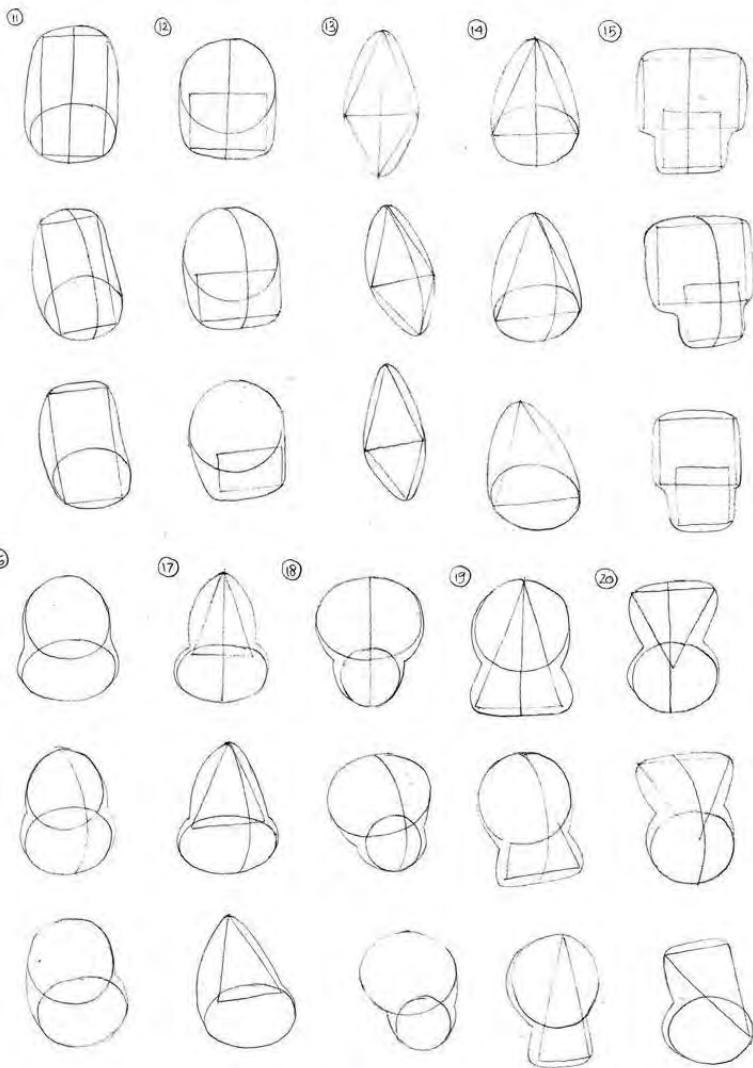
9. Menurut kamu, karakter tokoh Arjuna yang paling kamu suka adalah...

| | |
|---|----------|
| a | 5 Orang |
| b | 21 Orang |
| c | 15 Orang |
| d | 9 Orang |

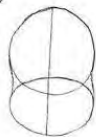


STUDI KARAKTER. Eksplorasi bentuk.

Nantinya digunakan sebagai dasar bentuk kepala maupun bentuk badan



21



22



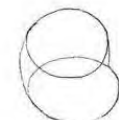
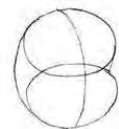
23



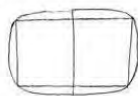
24



25



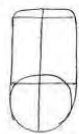
26



27



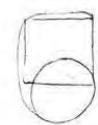
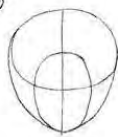
28

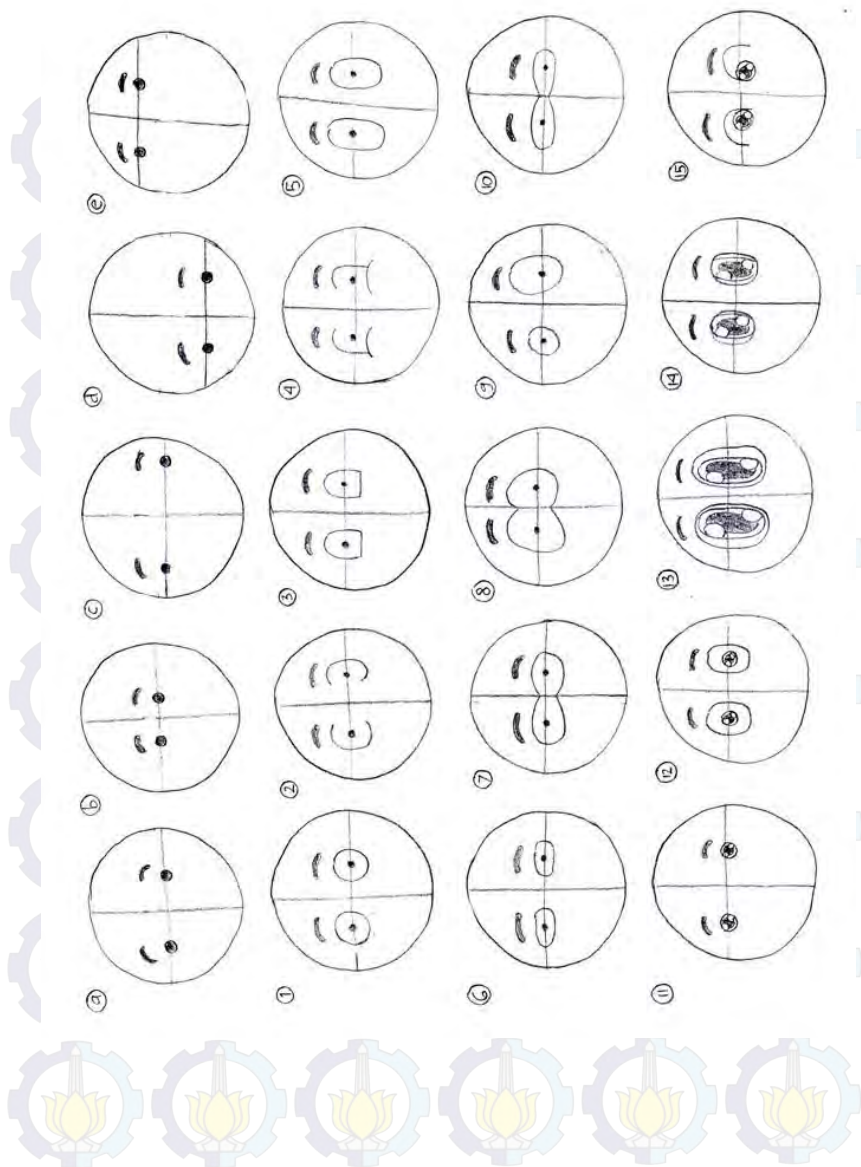


29

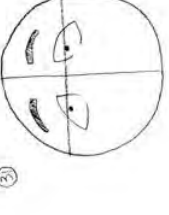
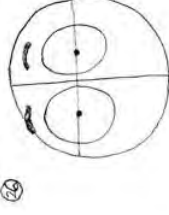
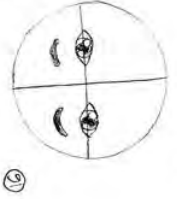
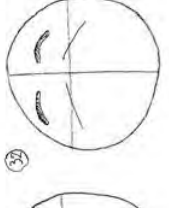
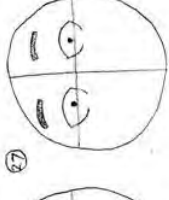
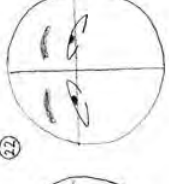
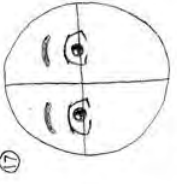
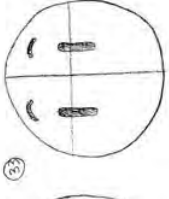
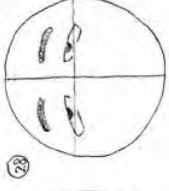
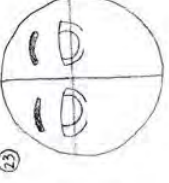
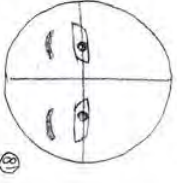
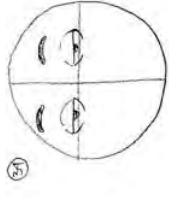
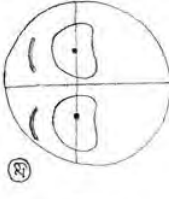
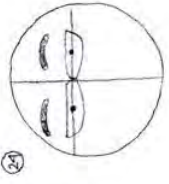
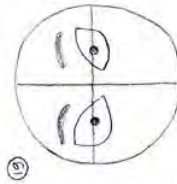
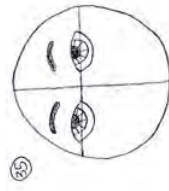
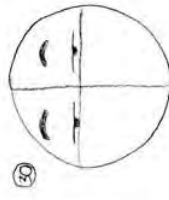
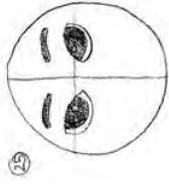
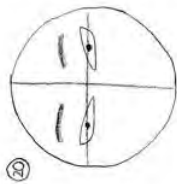


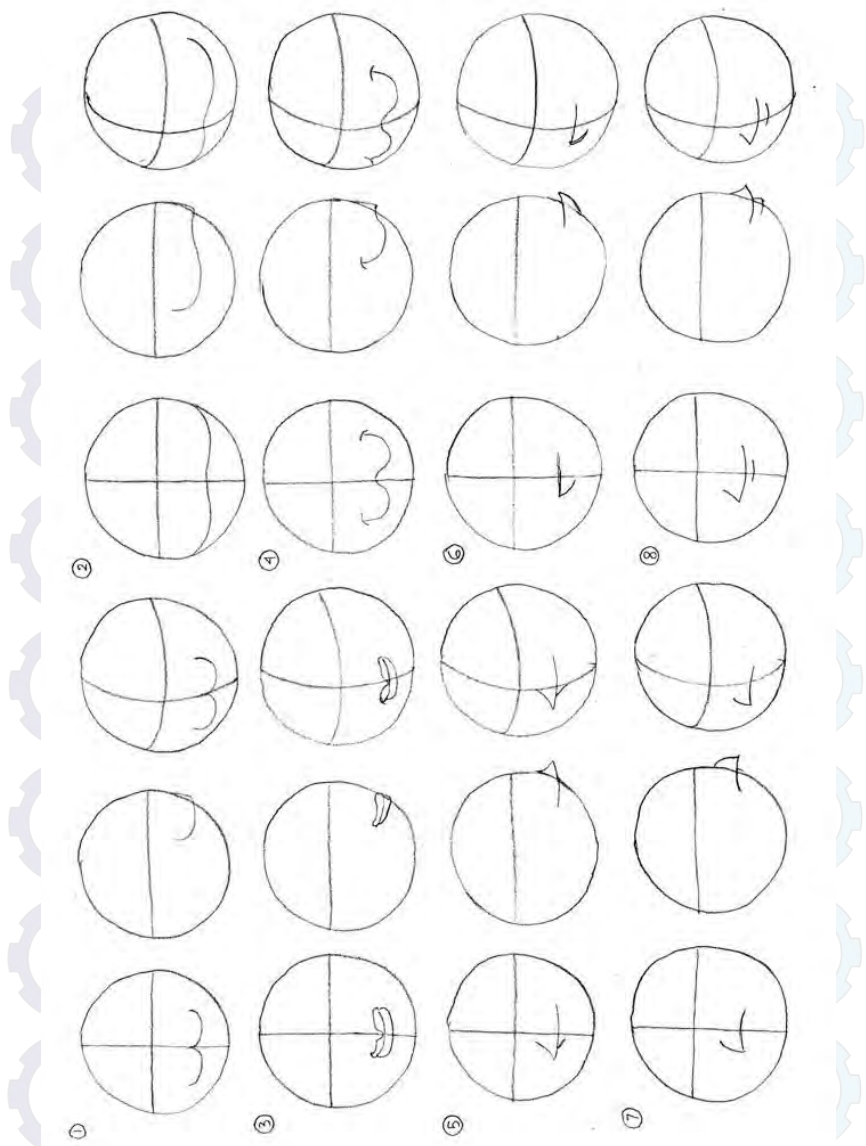
30



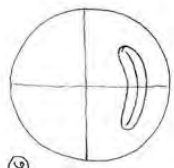
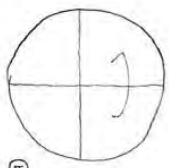
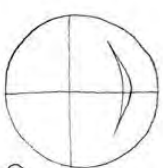
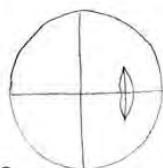
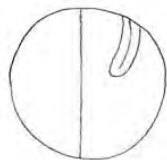
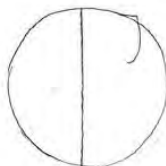
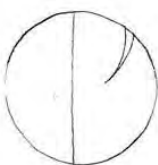
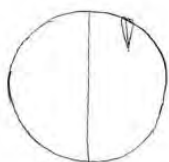
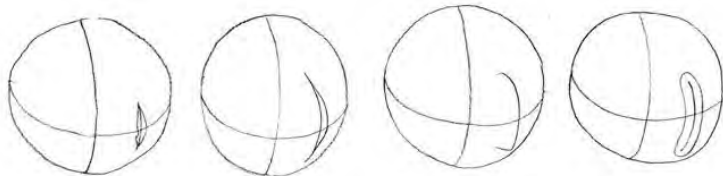


STUDI KARAKTER. Eksplorasi Mata.





STUDI KARAKTER. Eksplorasi Mulut

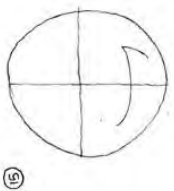
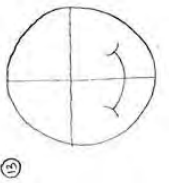
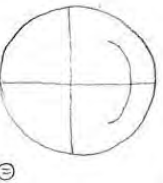
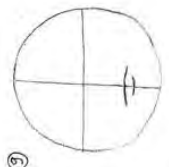
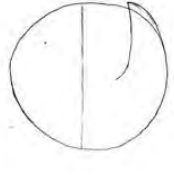
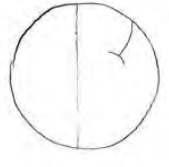
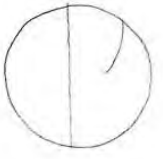
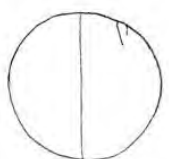


9

10

11

12

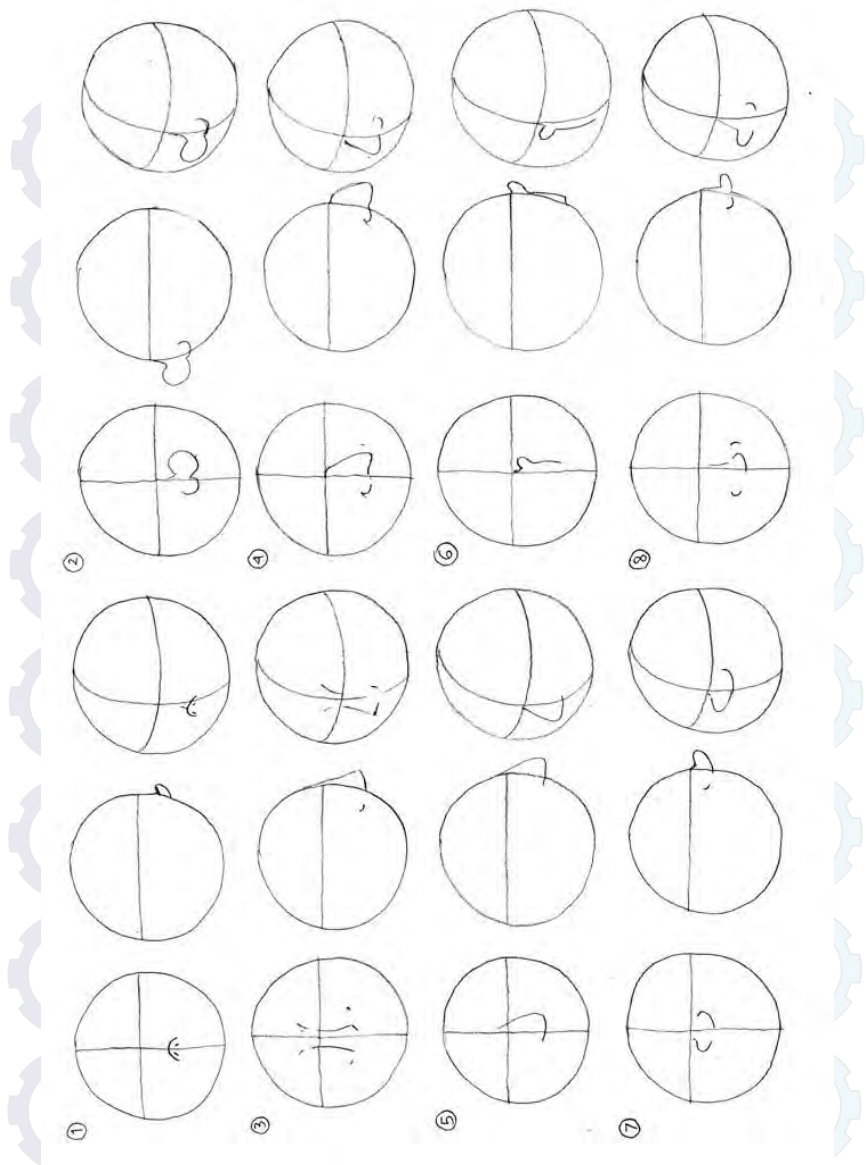


21

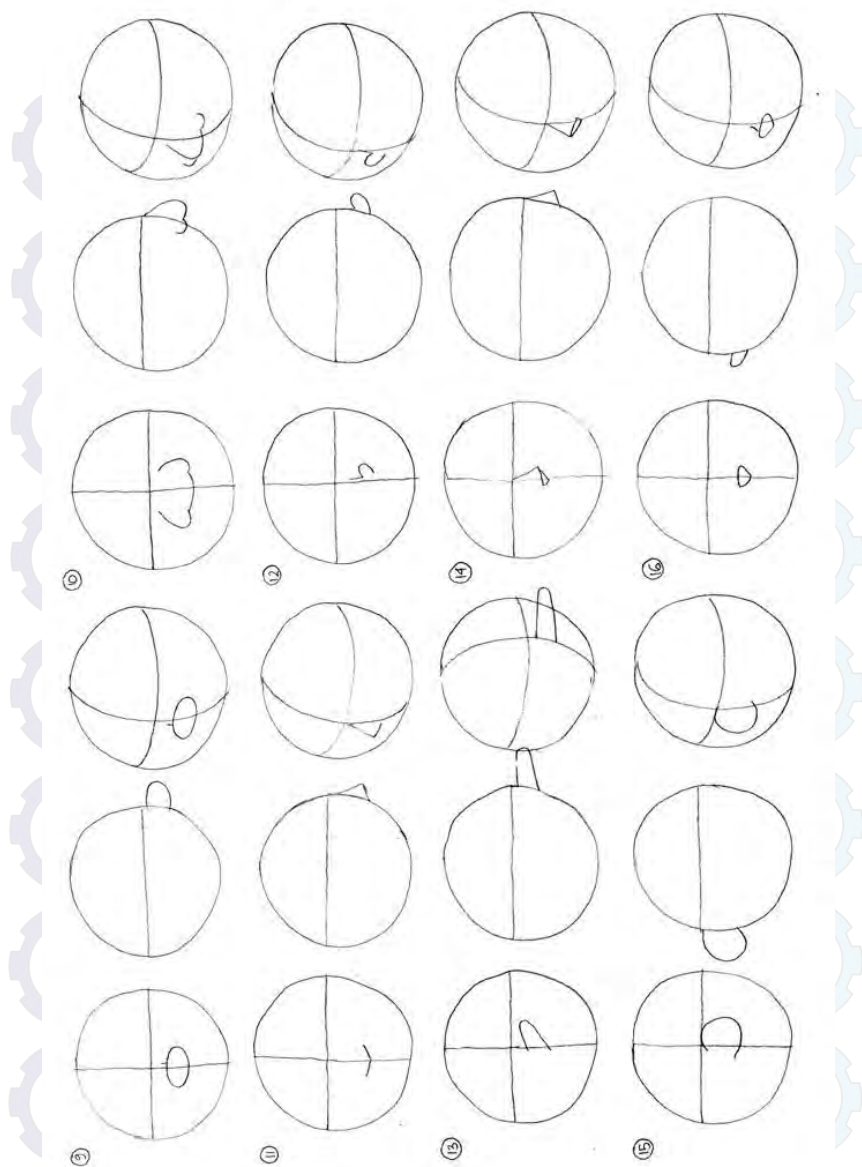
22

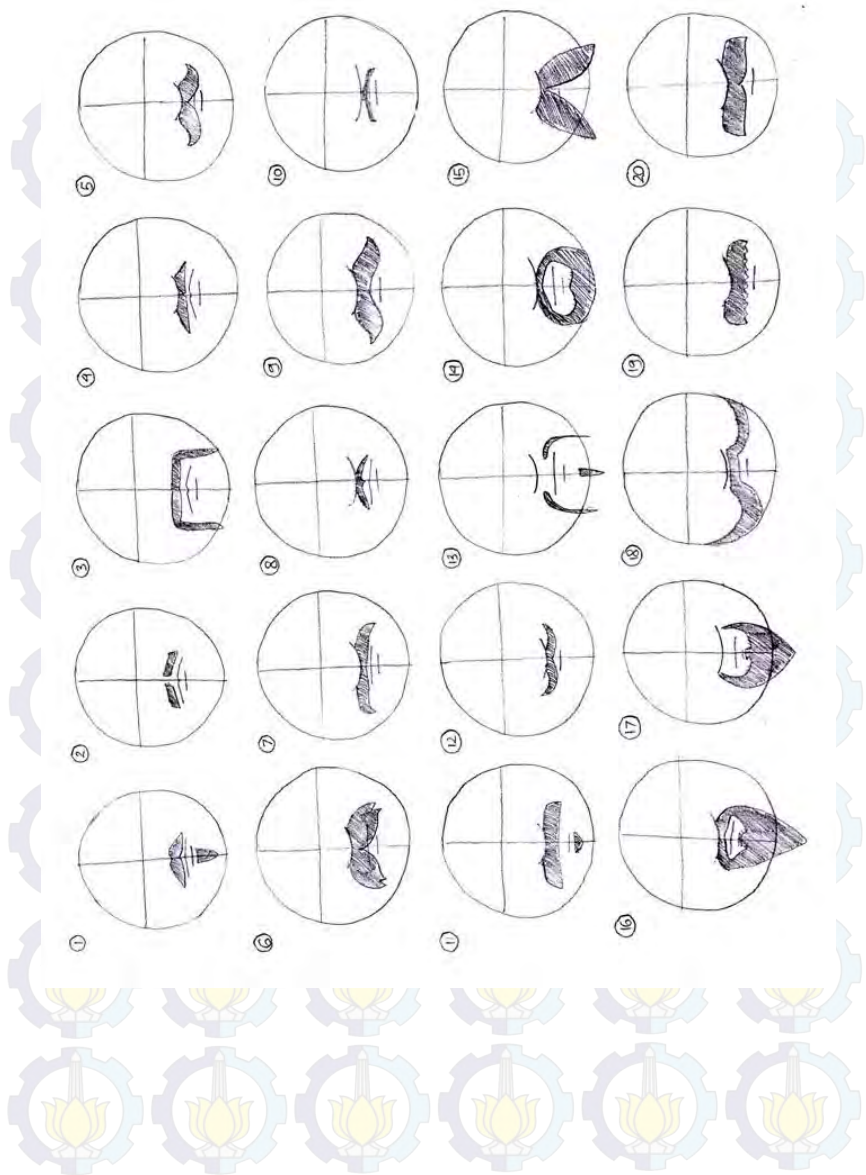
23

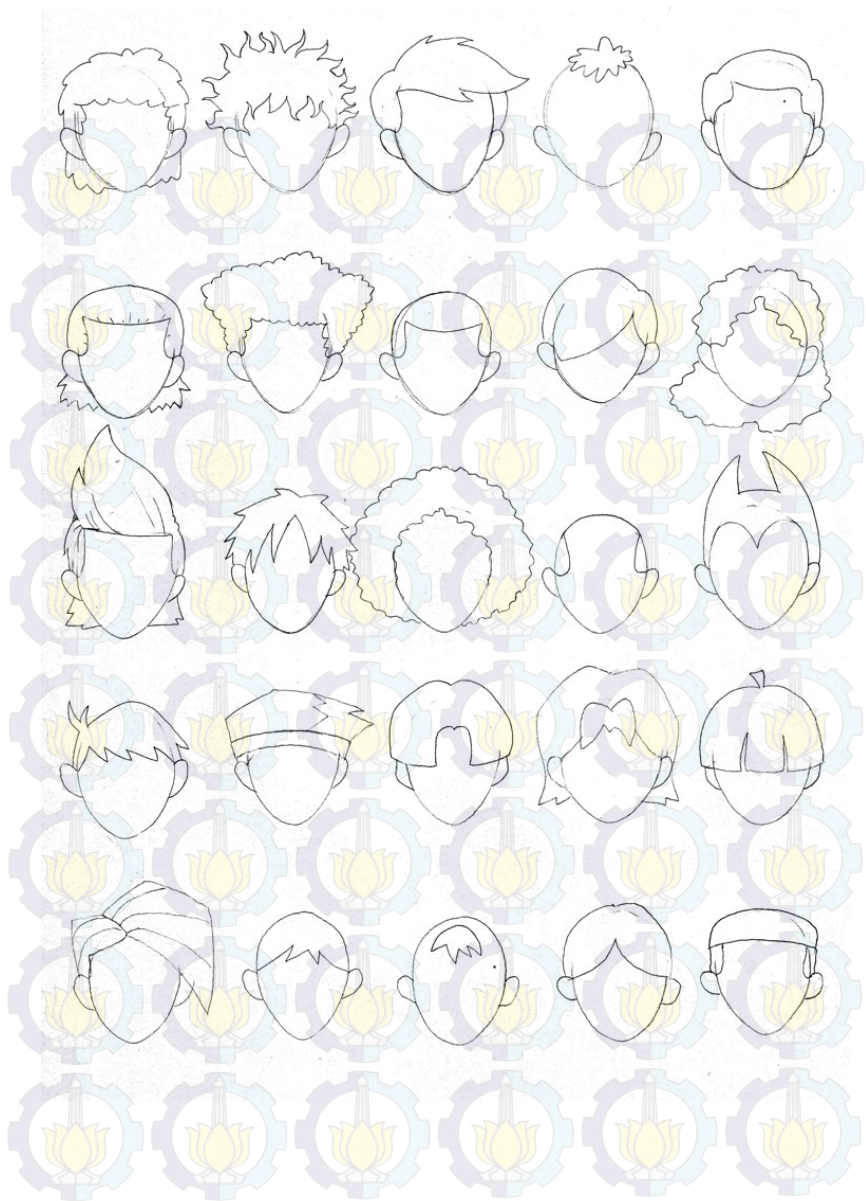
24



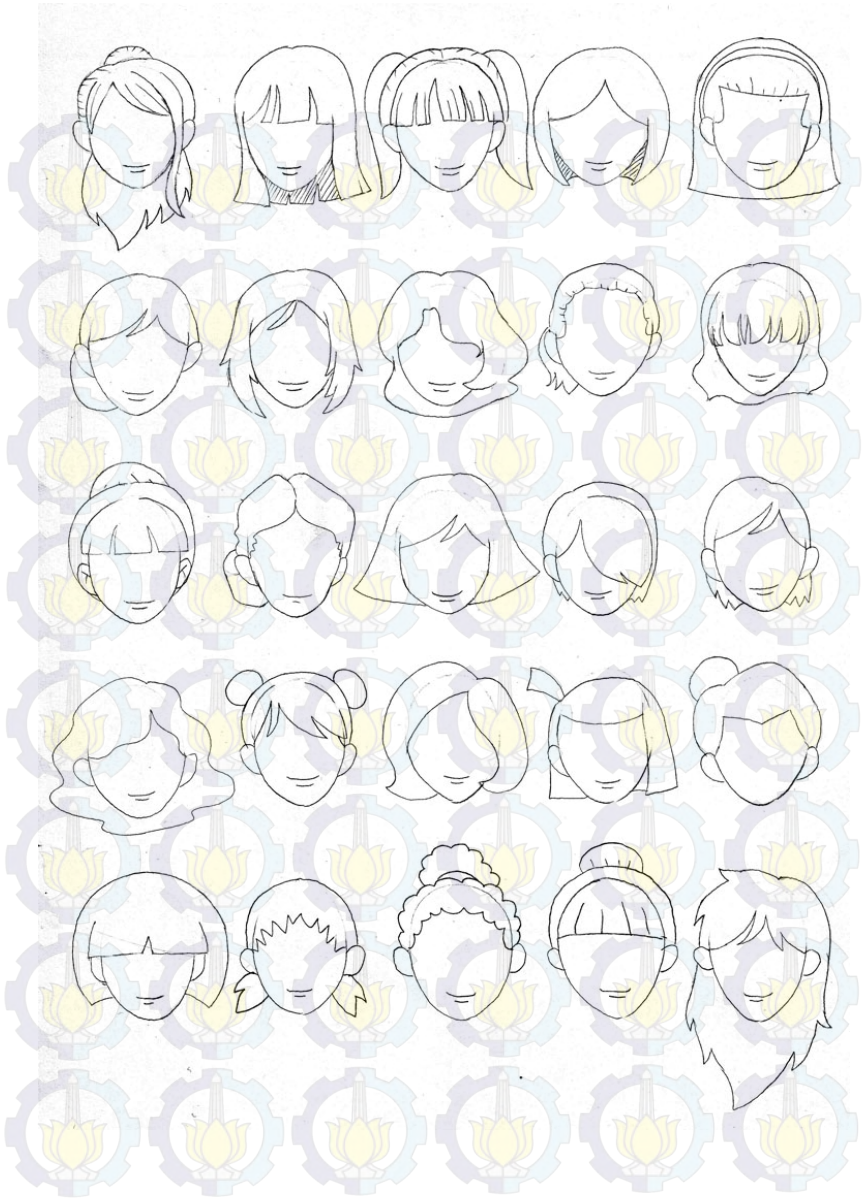
STUDI KARAKTER. Eksplorasi hidung



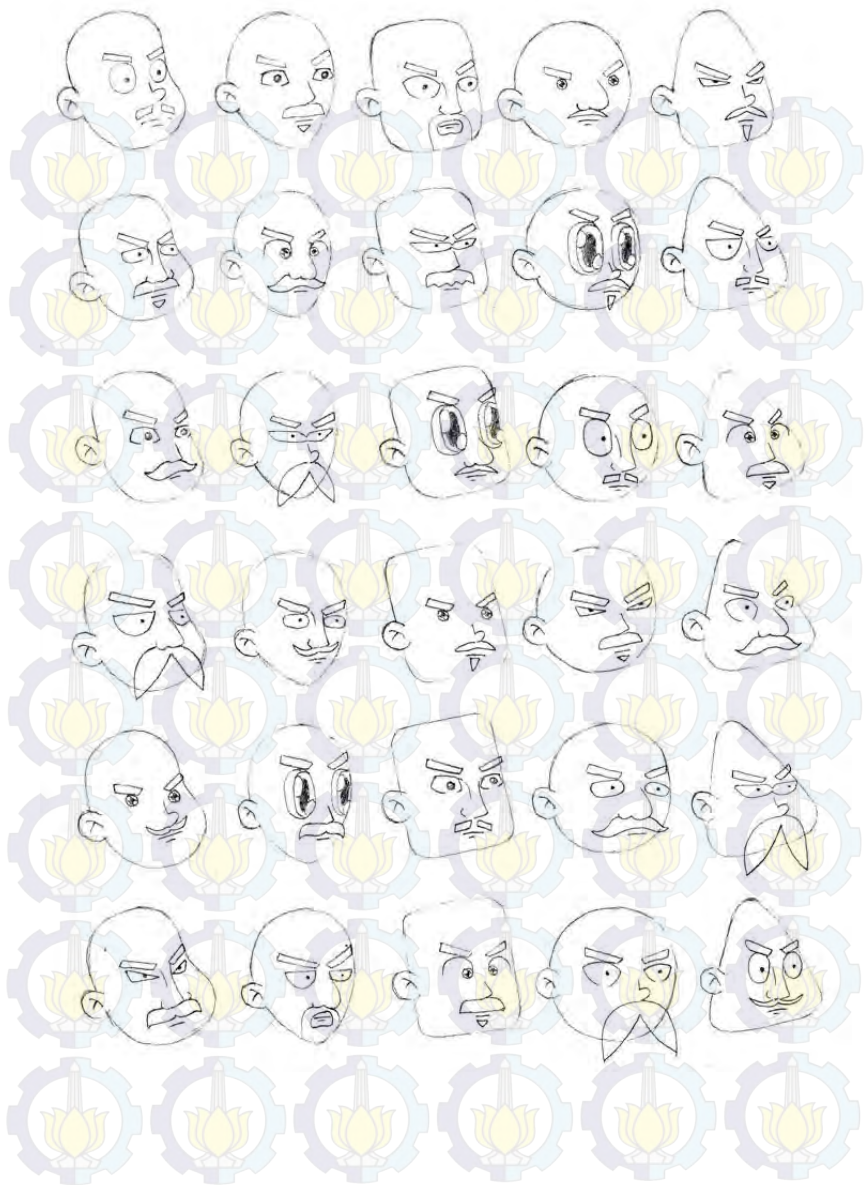




STUDI KARAKTER. Eksplorasi Rambut Pria

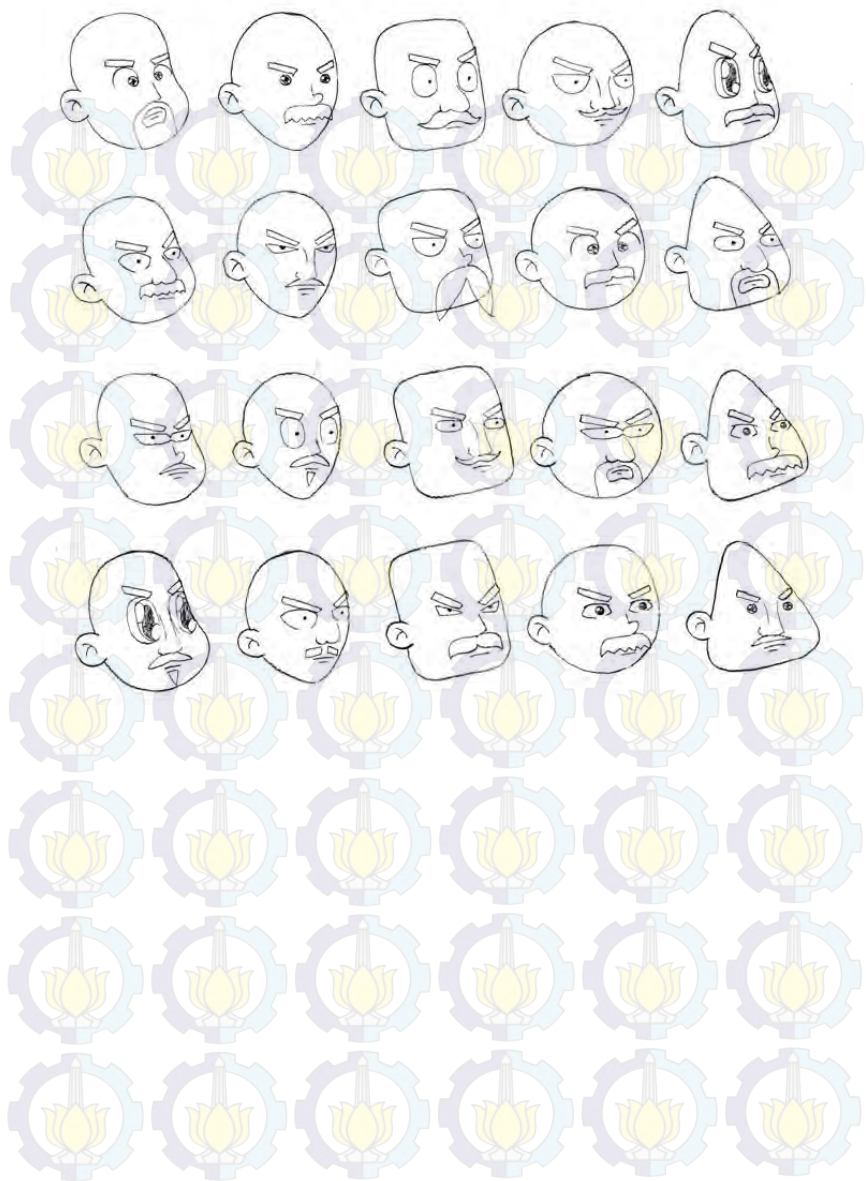


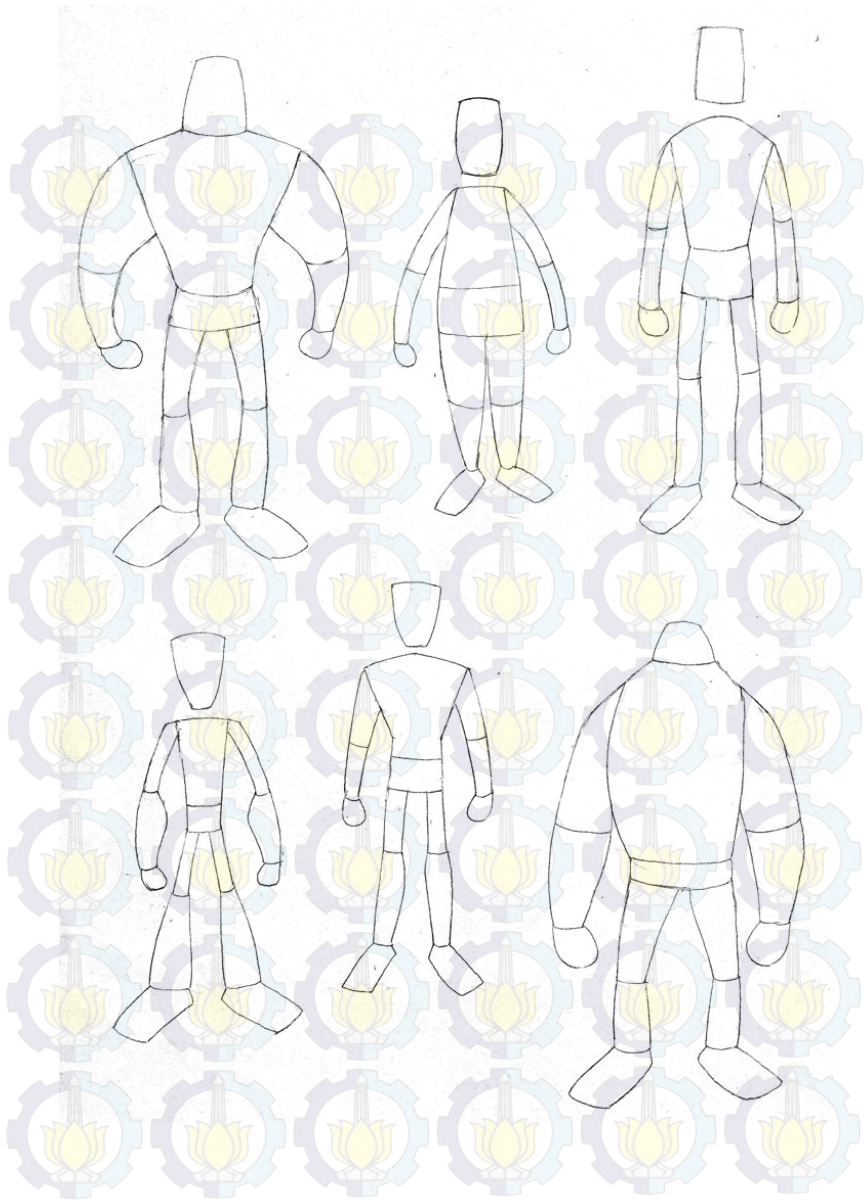
STUDI KARAKTER. Eksplorasi Rambut Wanita



STUDI KARAKTER. Eksplorasi Wajah Gatotkaca.

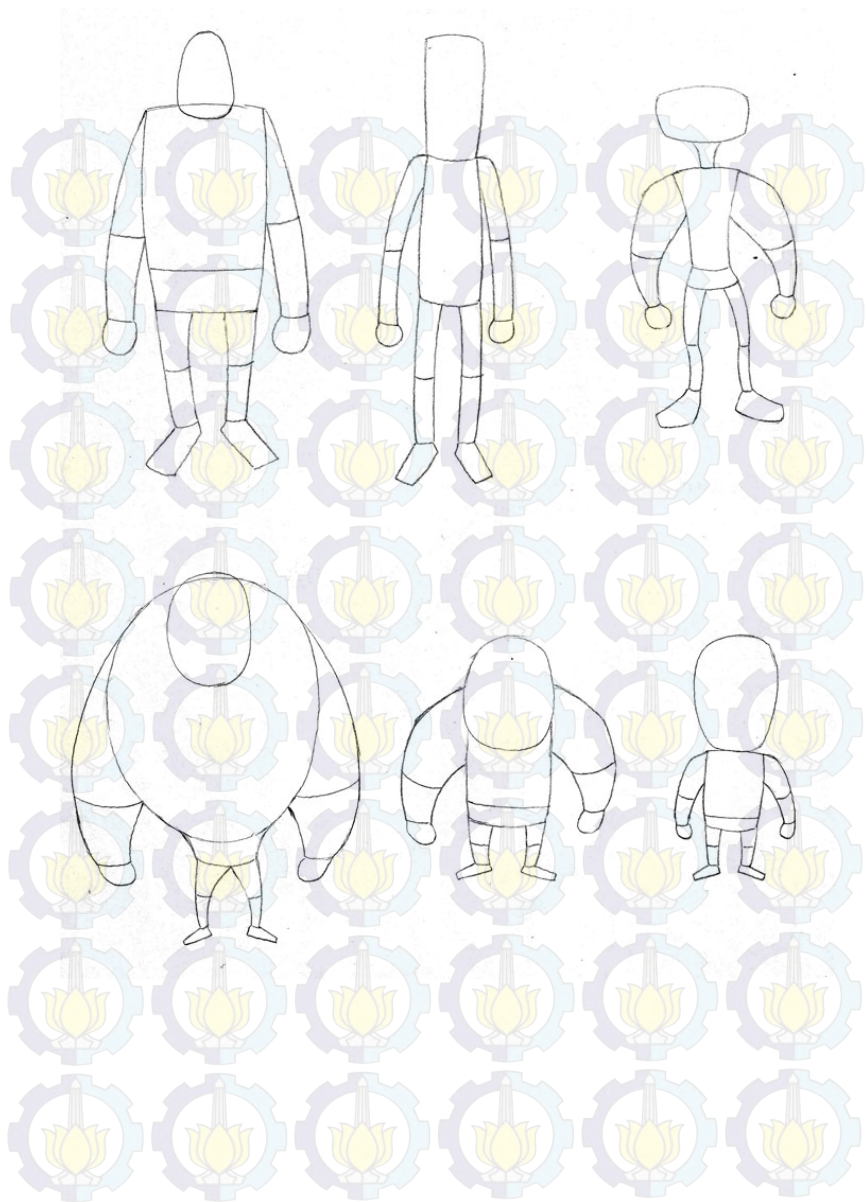
Dari eksplorasi-eksplorasi yang dilakukan sebelumnya dilakukan proses penggabungan sesuai dengan karakteristik tokoh yang diangkat

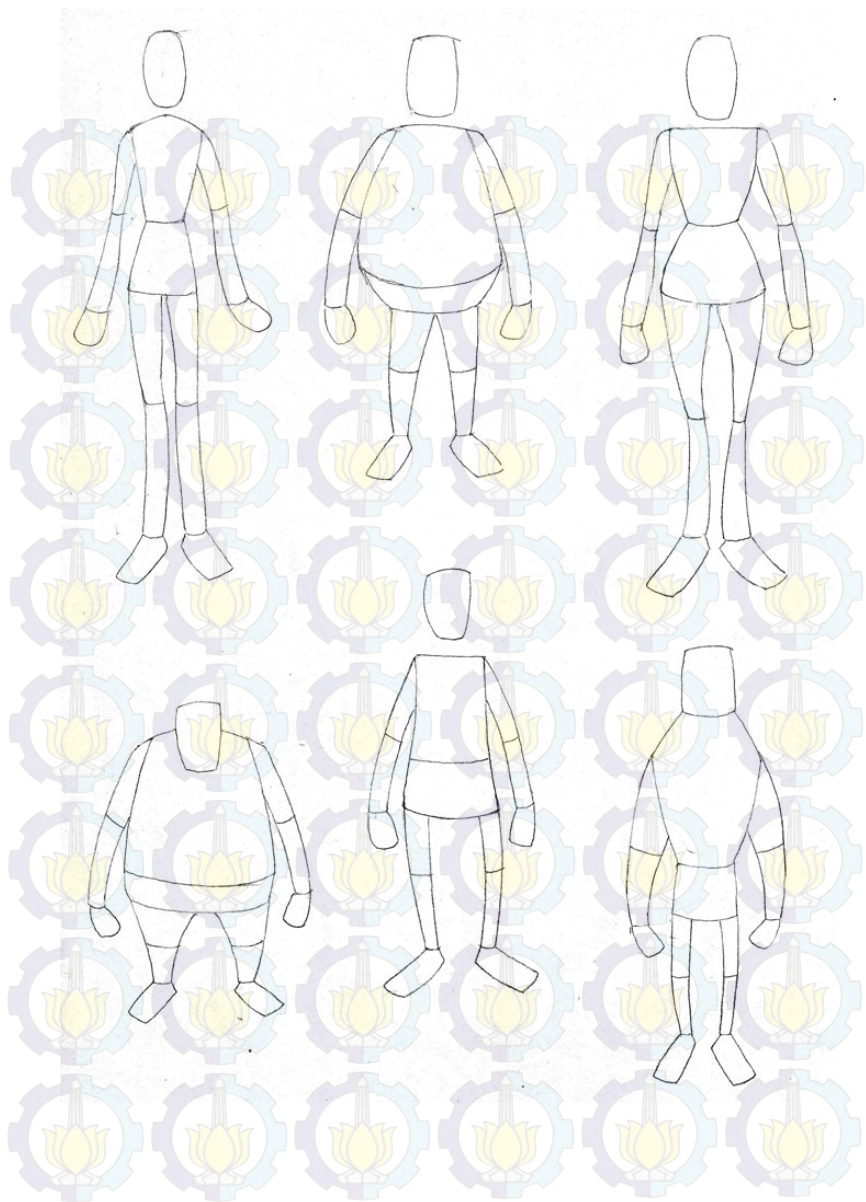


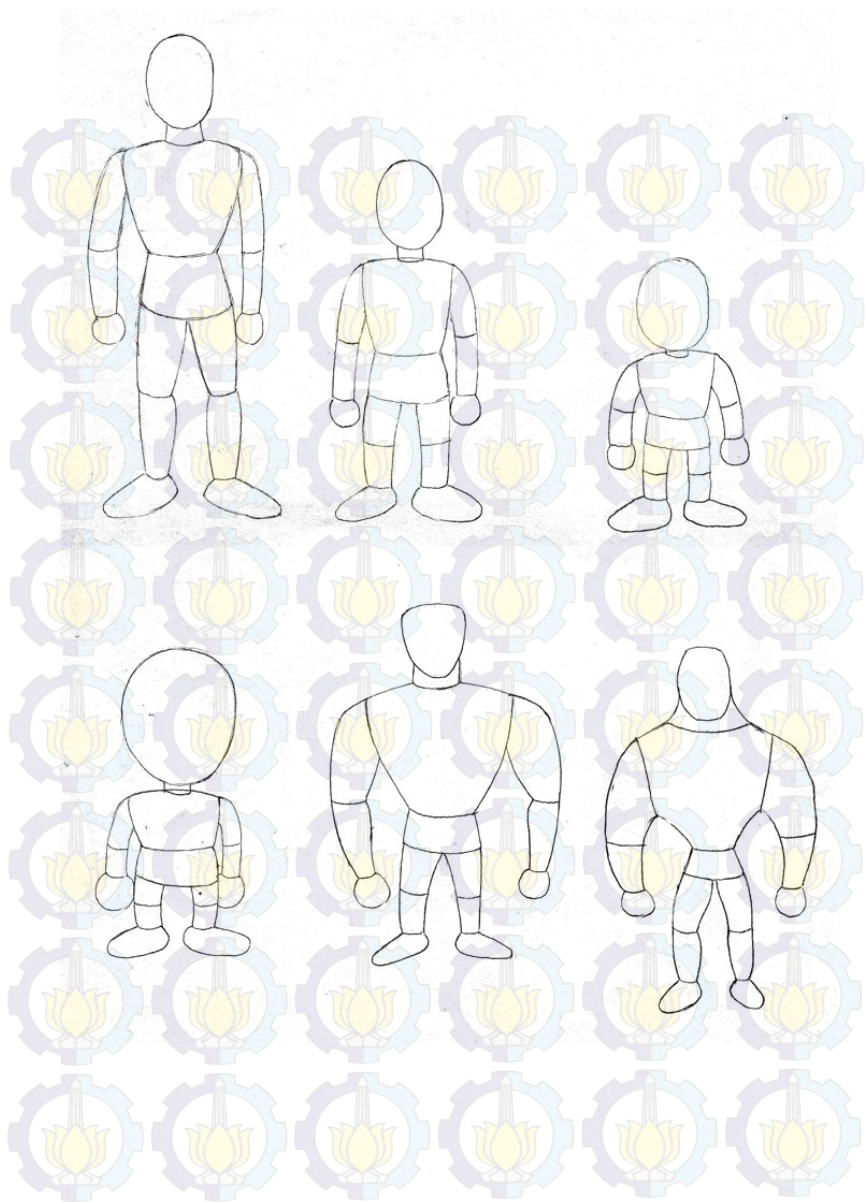


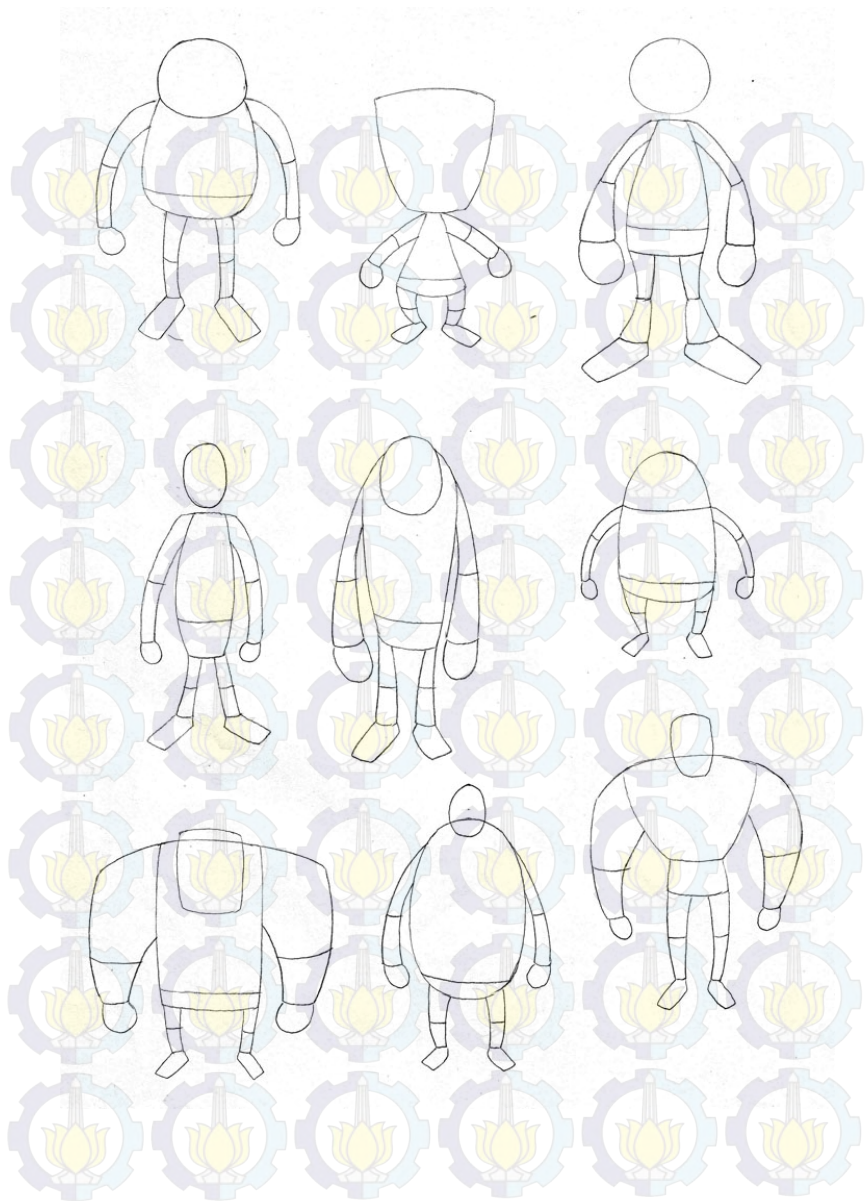
STUDI KARAKTER. Eksplorasi Tubuh

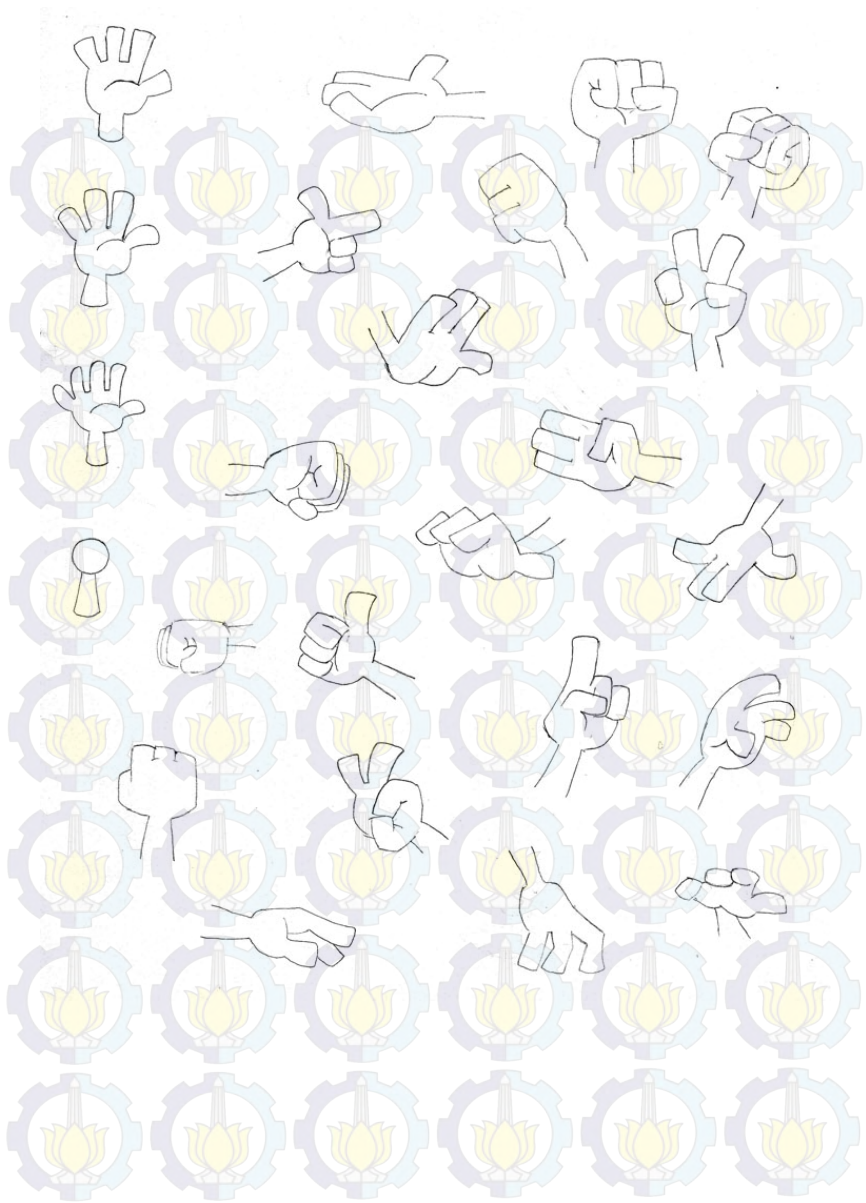


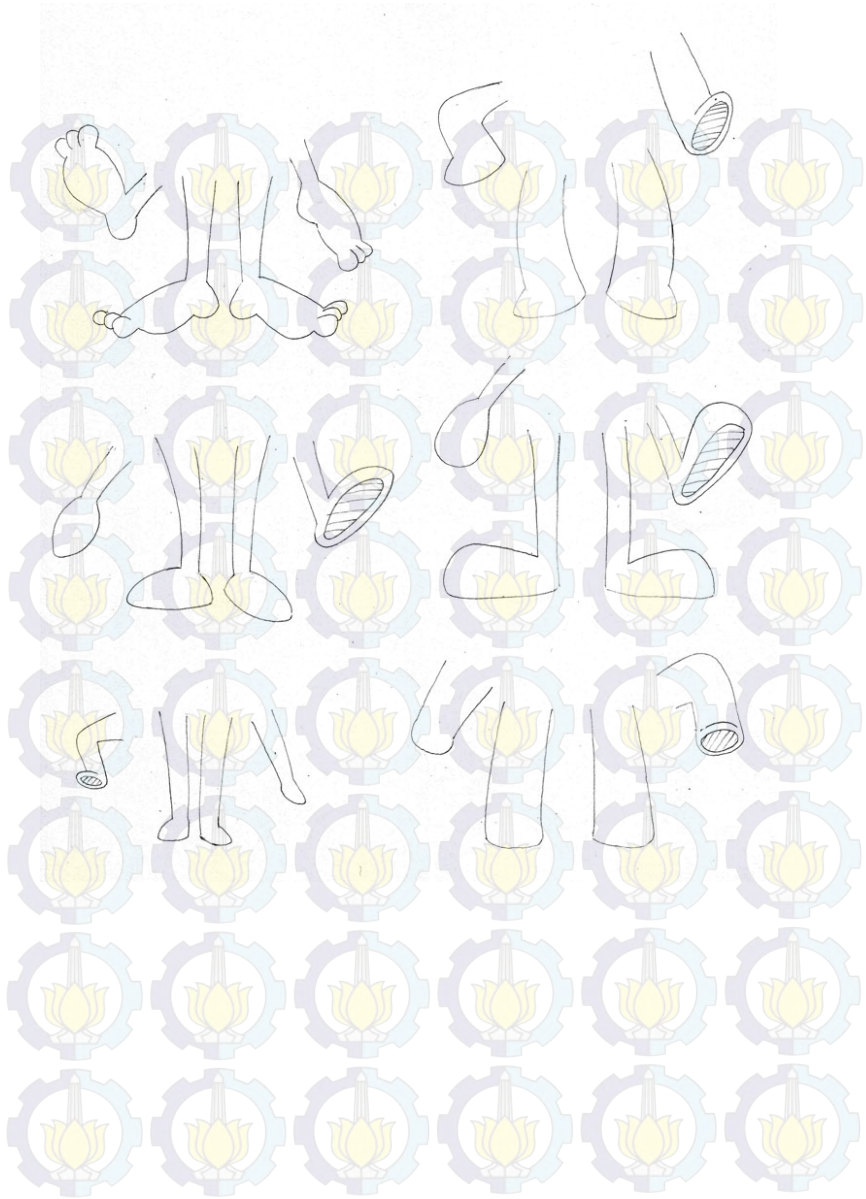














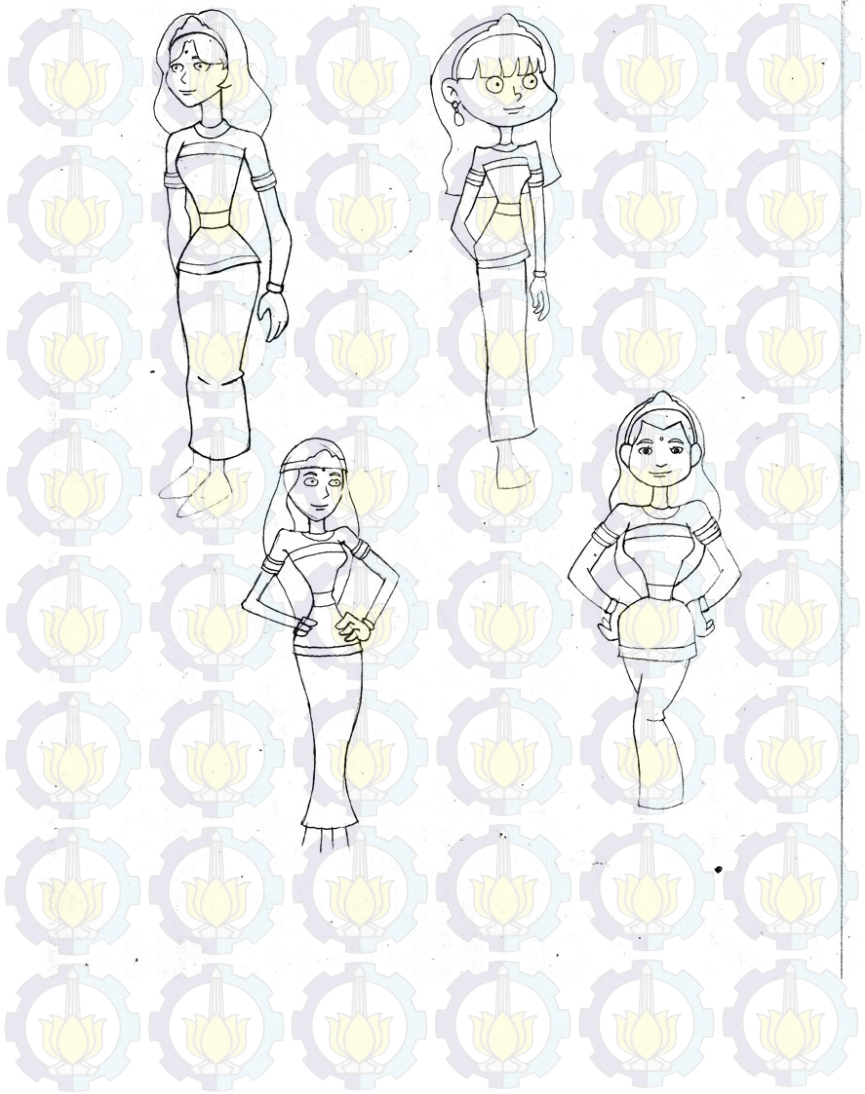






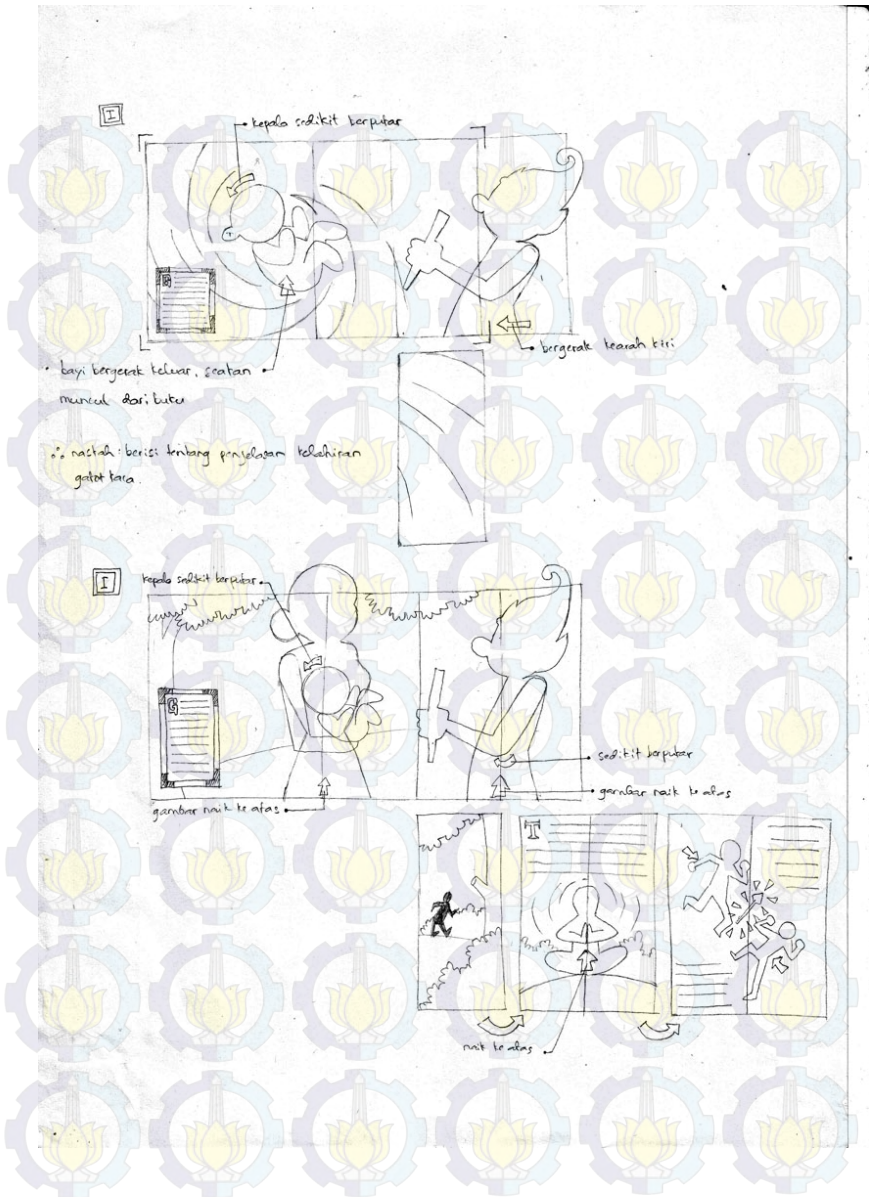


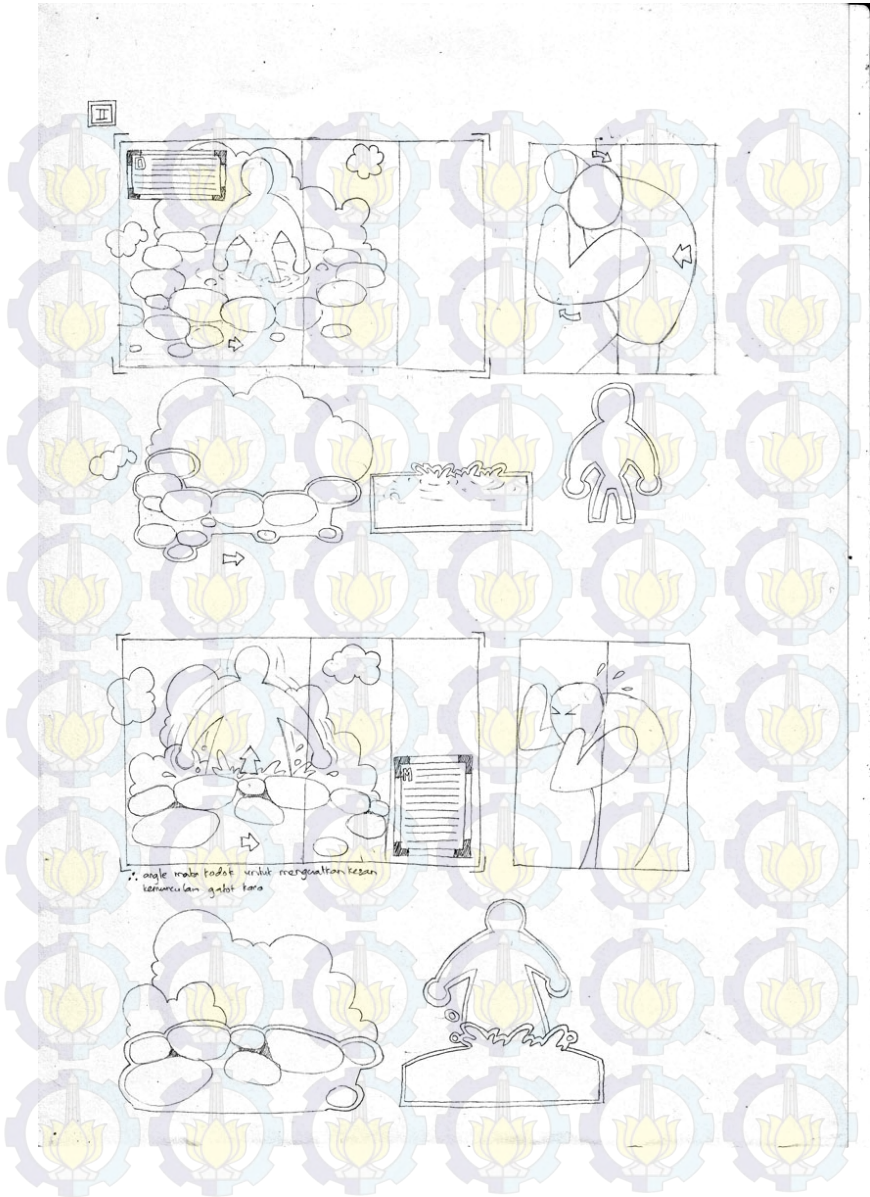


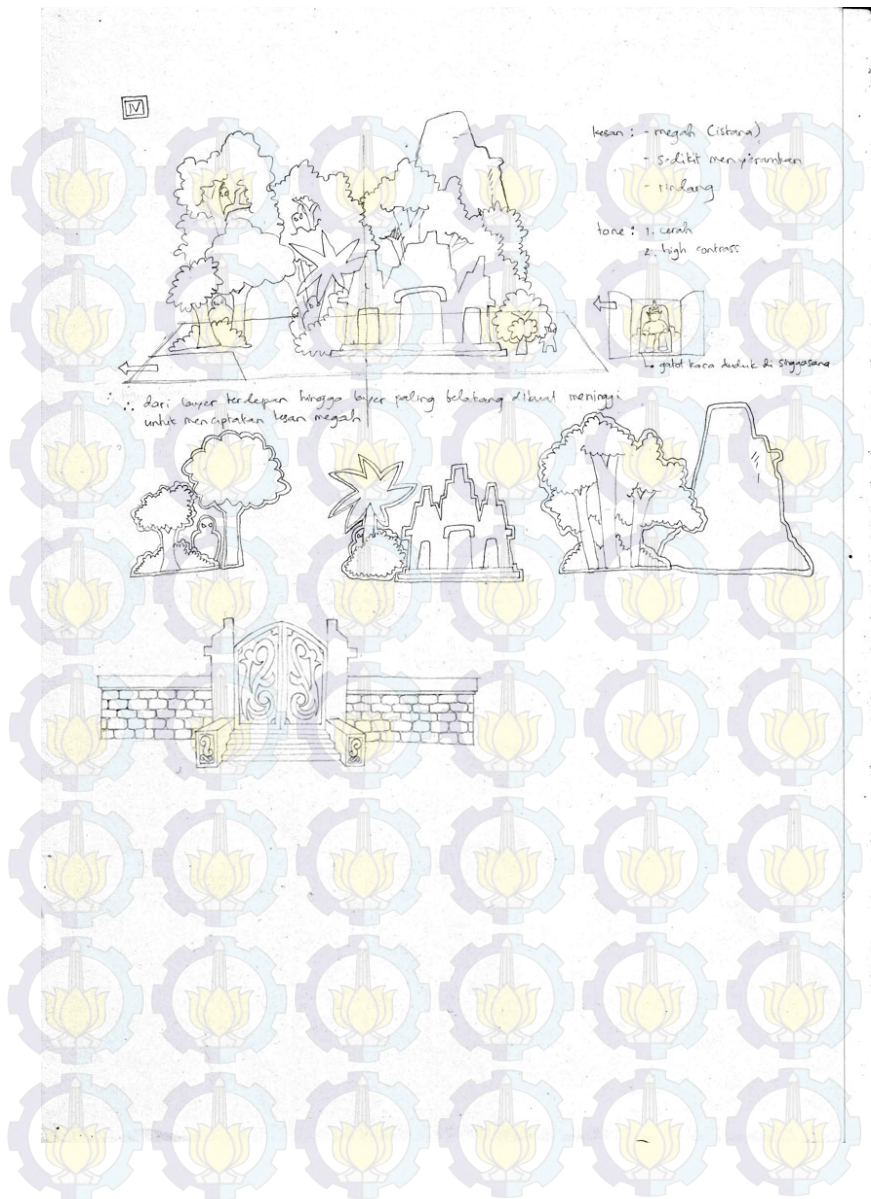




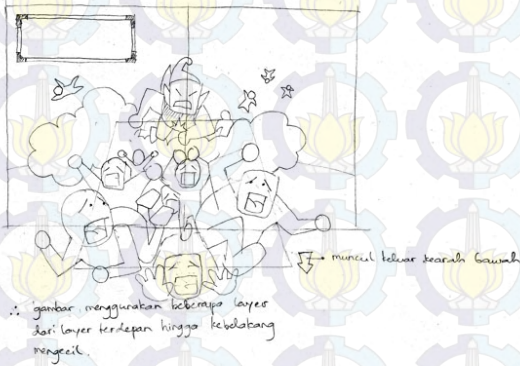
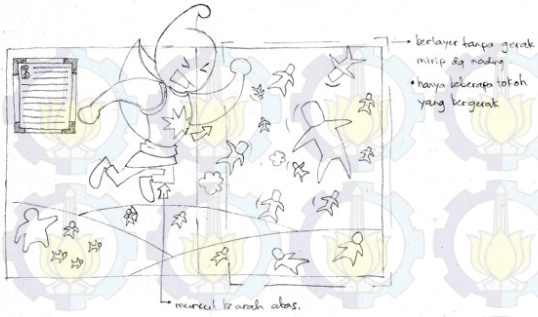
STUDI KARAKTER. Arjuna







V



BIODATA PENULIS



Penulis dilahirkan di Surabaya, 18 Oktober 1984, merupakan anak kedua dari empat bersaudara.

Penulis telah menempuh pendidikan formal yaitu di SD Hang Tuah X Juanda (1990-1996), SMPN 1 Waru (1996-1999), SMAN 21 Surabaya (1999-2002). Setelah lulus dari SMU, penulis mengikuti Ujian Masuk Desain (UMDES) 2002 dan diterima di jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan

Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya dengan NRP 3402.100.054.

Penulis kemudian mengambil konsentrasi di bidang studi Desain Komunikasi Visual. Selain kuliah, penulis juga pernah aktif beberapa kepanitiaan kegiatan yang diselenggarakan oleh Jurusan, Himpunan Mahasiswa IDE Jurusan Desain Produk Industri.

Pernah menjadi bagian dari DetEksi Jawa Pos sebagai tim desain grafis mulai dari Agustus 2007 hingga September 2008 yang juga menangani perancangan event support dan kepanitiaan di DetEksi Jawa Pos Event.